

LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

ZOO

www.zoolemag.com

NIOURK

ET LES UNIVERS
DE WUL

TARDI
DERRIÈRE
LES BARBELÉS

INTERVIEWS
BOURGEON,
BOUCQ, LAMBIL

N°43 OCT/NOV 2012 - GRATUIT

www.zoolemag.com



3 760204 580148

« Un joli morceau
de poésie graphique »

Livres Hebdo



Jeanne Picquigny lisant « Walden ou la vie dans les bois » en 1923.

FRED BERNARD LA PATIENCE DU TIGRE

10
ans
écritures
casterman



Retrouvez toutes
les aventures
de Jeanne
Picquigny.



casterman écritures

★ Édito ★

Le mois de septembre a vu se finaliser le rachat de Flammarion – qui possédait notamment Casterman et Fluide Glacial – par Gallimard, ce qui place le nouveau groupe en troisième position sur le marché français de l'édition, mais aussi dans le peloton de tête sur le marché de la BD. La concentration se fait donc chez les grands, mais les petites structures souffrent parfois du manque de visibilité en librairie de leurs titres, surtout quand leurs meilleurs auteurs sont partis publier ailleurs...

Concentration aussi dans la sortie d'une avalanche de titres entre la fin août et Noël. Cette année, on devrait compter sur ces quatre mois près d'une quarantaine de titres au tirage supérieur aux 100 000 exemplaires ! Il est probable que ces best-sellers seront publiés chez les dix plus grandes maisons, ce qui n'arrange rien pour les autres !

La périodicité de Zoo nous empêche de vous rendre compte de toutes les parutions qui pourraient vous intéresser. Et plutôt que de vous présenter le dernier volume de séries bien établies dont nous avons déjà parlé dans un passé récent, nous préférons voir ce que sont devenus les très grands auteurs des années 80 (Bourgeon et Tardi), ou découvrir de nouvelles séries (les adaptations des romans de Wul, HSE, Sortilèges, Ultime voyage en alchimie, Papeete 1914). Les séries déjà bien connues, comme Jérôme K. Jérôme Bloche, Les Tuniques bleues, et Magasin général ne sont pas pour autant oubliées ! Gratuitement, nous vous proposons des idées de lecture, et approfondissons vos connaissances dans ce vaste domaine en fonction de nos enthousiasmes ou de nos déceptions. Espérons que cela vous donne l'envie d'aller plus loin.

JEAN-PHILIPPE RENOUX



Zoo est édité par
Arcadia Media
45 rue Saint-Denis
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :
contact@zooemag.com



Directeur de la publication
& rédacteur en chef :
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :
Olivier Pisella, redaction@zooemag.com

Directeur commercial et marketing :
Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44
jpguignon@zooemag.com

Conseillers artistiques :
Kamil Plejwalsky, Howard LeDuc

Rédaction de ce numéro :
Hélène Beney, Olivier Pisella, Louisa Amara,
Julien Fousseureau, Jérôme Briot, Kamil
Plejwalsky, Olivier Thierry, Thierry Lemaire,
Jean-Philippe Renoux, Wayne, Camilla
Patruno, Michel Dartay, Boris Jeanne, Philippe
Cordier, Alix de Yelst, Audrey Retou, Thomas
Hajdukowicz, Didier Pasamonik, Yannick
Lejeune, Gersende Bollut, Sylvie Dassier,
Jean-Marc Lainé, Julie Bordenave, John Young

Publicité : pub@zooemag.com
• Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44
jpguignon@zooemag.com
• Marion Girard, 06.34.16.23.58
marion@zooemag.com
• Geneviève Mechali-Guiot,
genevieve@zooemag.com
Couverture : © Parel / Ankama 2012

Collaborateurs : Yannick Bonnant et Audrey Retou

Dépôt légal à parution.
Imprimé en France par ROTO AISNE SN.
Les documents reçus ne pourront être retournés.
Tous droits de reproduction réservés.

www.zooemag.com



04 - LES UNIVERS DE STEFAN WUL

★ Zoommaire ★ numéro 43 - oct-nov 2012

ACTU BD

- 06 - **HSE** : la bourse ou la vie
- 08 - **JÉRÔME K. JÉRÔME BLOCHE** : tous les chemins mènent à Jérôme
- 10 - **LA GUERRE DU FEU** : interview d'Emmanuel Roudier
- 12 - **SORTILÈGES** : un si séduisant maléfice
- 14 - **JÉRÔME MOUCHEROT** : ceci n'est pas un mâle dominant
- 18 - **HERCULE** : en avant Hercule !
- 20 - **LES TUNIQUES BLEUES** : interview de Lambil
- 22 - **BOWEN** : en bout de piste
- 24 - **PAPEETE** : un paradis infernal
- 25 - **AU PAYS DES OMBRES** : I see dead people
- 26 - **ULTIME VOYAGE EN ALCHEMIE** : Acid Mitric
- 28 - **NICO** : sois belle et tais-toi !
- 30 - **MAGASIN GÉNÉRAL** : Marie à tout prix
- 32 - **LE CYCLE DE CYANN** : les clefs de la « Cyann-fiction »
- 34 - **TARDI** derrière les barbelés
- 36 - **LUCKY LUKE** contre les pirates turcs
- 37 - **LUCKY LUKE** : l'émancipation des Dalton
- 38 - **IDÉES REÇUES ET CORRIGÉES** : une bonne correction
- 40 - **ODB** défend la cause masculine
- 44 - **CHRONIQUES**

RUBRIQUES

- 45 - **COMICS** : Fatale, Avengers West Coast
- 48 - **MANGAS & ASIE** : Barakamon, Mind Game, Sun-Ken Rock...
- 56 - **JEUNESSE** : Chi, une vie de chat, Ana Ana
- 57 - **VIDE POCHÉ** : sélection de produits culturels, high-tech...
- 60 - **ART & BD** : BD et art contemporain, L'Art de la bande dessinée
- 62 - **LABORATOIRE** : Cazenove s'expose à Saint-Malo
- 64 - **SEXE & BD** : 23 prostituées

CINÉ & DVD

- 66 - **ASTÉRIX** au service de Sa Majesté
- 68 - **LE JOUR DES CORNEILLES / FRANKENWEENIE**

JEUX VIDÉO

- 70 - **ASSASSIN'S CREED III** : naissance d'une nation
- 72 - **DISHONORED** : magique assassin
- 74 - **LITTLEBIGPLANET / BORDERLANDS 2**

© Boucq / LE LOMBARD

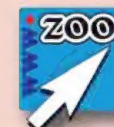


INTERVIEW DE BOUCQ : PAGE 14

Le logo « coup de cœur Zoo » distingue les albums, films ou jeux vidéo que certains de nos rédacteurs ont beaucoup appréciés.



Retrouvez quelques planches de certains albums cités par Zoo à l'adresse
www.zooemag.com/preview/
Le logo ci-contre indique ceux dont les planches figurent sur le site.



Zoo est partenaire de :

la **citô** internationale
de la bando dessinée
et de l'imago

Forum
des images

Prochain numéro de Zoo : le 26 novembre 2012

EN ORBITE AUTOUR DE LA PLANÈTE WUL

Niourk et Oms en série inaugurent une nouvelle collection chez Ankama, consacrée aux univers de Stefan Wul, un des maîtres de la science-fiction française.

Peu de destins littéraires sont comparables à celui de Stefan Wul. Dentiste de formation, sa carrière d'écrivain commence le jour où sa femme, en pleine lecture d'un roman de science-fiction qu'elle trouvait épouvantable, s'écrie : « Nom d'un chien, ce que c'est mauvais ! Tu devrais essayer, tu ferais bien mieux ! ». Piqué par le défi, Wul prend un cahier vierge, et répond « Je vais t'écrire un roman de SF, et celui-là sera bon. » Ce sera *Retour à O*. Suivront *Niourk*, *Rayons pour Sidar*, *La Peur géante*... Entre 1956 et 1959, véritable étoile filante dans le firmament de la science-fiction française, Stefan Wul publie 11 romans dans un genre *space opera*, en à peine trois ans. Puis il s'en retourne à son cabinet dentaire ; avant de faire un ultime come-back en 1977 avec *Noô*. Si ce dernier ouvrage a concentré cinq ans d'écriture et de réflexion, les 11 premiers furent écrits au fil de la plume. Sans plan préconçu, l'auteur laissait libre cours à son imagination, avec un certain art du contrepied final.

DU SEPTIÈME ART...

Dans les décennies qui suivent leur parution, le succès des romans de Stefan Wul ne se dément pas. Les rééditions se succèdent. Bientôt le cinéma s'intéresse à son œuvre. Par deux fois, le réalisateur René Laloux s'empare des romans de Wul pour en faire des longs-métrages d'animation. *La Planète sauvage* sort en salles en 1973 sur des dessins de Roland Topor, adapté librement d'*Oms en série*. Le film obtient le prix spécial du Jury au festival de Cannes. Ce sera ensuite *Les Maîtres du temps* en 1981, d'après *L'Orphelin de Perdide*, avec cette fois Moebius à la conception graphique. Anecdote amusante, quand René Laloux commence à mettre au point son nouveau projet, en 1977, son

intention était de réaliser six films d'animation d'une heure pour la télévision, tous adaptés des romans de Wul. *Les Maîtres du temps* aurait dû n'être que le premier de ces six films.

... AU NEUVIÈME

De toute l'œuvre de Wul, c'est son second roman *Niourk* qui est son incontestable best-seller avec plus d'un demi-million d'exemplaires vendus depuis sa parution. Souvent classé en littérature jeunesse, ce livre figure dans les lectures recommandées des collèges depuis les années 1980. Il évoque un monde post-apocalyptique, où quelques humains sont revenus à une organisation tribale et primitive, après on ne sait quelle catastrophe. Olivier Vatine, dessinateur entre autres choses de la première époque d'*Aquablue* et ancien directeur de collection du label « Série B » chez Delcourt, adapte ce roman en BD pour les éditions Ankama. Il en profite pour lancer une collection dédiée aux univers de Stefan Wul.

ENTRETIEN AVEC OLIVIER VATINE

Comment êtes-vous passé de l'idée d'adapter *Niourk*, à l'idée d'adapter les 12 romans ?

Olivier Vatine : Adapter *Niourk*, j'avais ça dans un coin de la tête depuis pas mal de temps. Je l'avais proposé il y a longtemps aux éditions Delcourt. Ça ne s'est pas fait, mais il se trouve que Laurent Genefort, un romancier qui a fait une thèse de littérature sur les livres-univers, où il parlait entre autres de *Dune*, de la *Compagnie des glaces* et du *Noô* de Stefan Wul, est un ami. Du vivant de l'auteur (Wul est mort en 2003), il était l'un de ses proches. Grâce à lui, j'ai pu rencontrer son fils adoptif et lui présenter mon projet. Nous avons sympathisé, et de fil en aiguille est



EXTRAIT DE NIOURK

arrivée l'idée (et l'autorisation) de tout adapter. Puis nous avons présenté le projet à Tot, un des créateurs d'Ankama, qui a été séduit. Sans doute parce que nous apportons à Ankama un concept qui manquait à son catalogue, une collection d'albums 48 ou 56 pages couleurs un peu *mainstream*.

En quoi consiste votre travail de directeur de cette collection ?

Au départ, j'ai surtout cherché des scénaristes susceptibles de connaître ou d'apprécier l'univers de Wul. D'où la présence de Yann, Thierry Smolderen, Valérie Mangin et Jean David Morvan sur le projet. Étant donné le choix des scénaristes, qui sont des gens dont j'apprécie le travail, je n'ai pas beaucoup à intervenir. On discute autour des séquenceurs qu'ils préparent. Si on prend l'exemple d'*Oms en série*, qui sort en même temps que *Niourk*, Jean David Morvan m'a envoyé un pitch qui tenait la route. Et c'est lui qui a proposé Mike Hawthorne, un dessinateur américain avec qui il voulait travailler... Quand on bosse avec des gens dont on apprécie le travail, on n'a pas besoin d'être sur leur dos !

Est-il exact que Wul improvisait ses livres, sans réellement savoir où l'histoire l'emmenait ?

C'était quelqu'un de très visuel, de sensitif. Son fils nous a montré les calepins où Wul écrivait des romans quand il avait 12 ans, avec des illustrations hors texte et tout ! Wul savait dessiner, il faisait des croquis pour donner des indications à l'illustrateur René Brantonne qui réalisait les couvertures des romans dans leur première édition au Fleuve Noir. Il avait aussi un côté Facteur Cheval : Wul était dentiste en Normandie. Il habitait un ancien presbytère



EXTRAIT DE OMS EN SÉRIE



© Vatine / ANKAMA 2012

qu'il passait un temps fou à paysager à la manière d'une jungle amazonienne, avec de faux palmiers en matériaux de récupération et de la végétation peinte à la bombe de couleur.

Niourk vous donne l'occasion d'être votre propre scénariste pour la première fois...

C'est la première fois que j'écris seul. J'avais déjà fait de la co-écriture avec Fred Duval sur *Carmen McCallum* ou avec Daniel Pecqueur sur *Angela*. Dans la première partie du livre, les dialogues sont rares et sont dans un langage rudimentaire. Pour contourner cette difficulté, j'ai adopté une narration à la première personne, comme si l'Enfant Noir racontait ses souvenirs. Grâce à cette astuce, je peux utiliser des extraits du roman.

Comment envisagez-vous de représenter la ville Niourk, avec ses automates et ses machines à moitié déglinguées ?

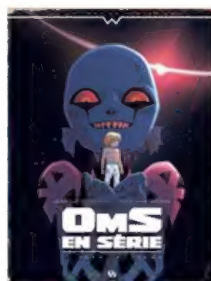
Ce ne sera pas exactement la ville du roman. J'avais été très impressionné par la représentation du Manhattan rongé de végétation qu'on voit dans le premier *Valérian*, *La Cité des eaux mouvantes*. Pour *Niourk*, j'imaginais quelque chose qui soit entre cela et le site cambodgien d'Angkor, une ville où la nature reprend ses droits, où le béton est éclaté par les racines. Je mettrai sûrement la partie automatisée et fonctionnelle de la ville dans une sorte de bulle dans Central Park, par contraste. Je vais probablement aller sur place faire des repérages ; ce sera plus facile pour ensuite tout casser à ma manière !

Parmi tous les livres de Stefan Wul, c'est amusant que vous ayez choisi celui-là, parce que *Niourk* est

comme une image inversée d'*Aquablue*. *Aquablue* raconte l'histoire d'un enfant civilisé qui mène une vie primitive sur une planète restée vierge et naturelle. *Niourk* fait le chemin inverse, en racontant l'histoire d'un petit primitif qui vit sur une planète qui a connu l'enfer, et qui va vers la civilisation !

Quand on travaillait sur *Aquablue* avec Thierry Cailleteau, je lui avais demandé de mélanger l'univers de *Tarzan* et celui de *Dune*. J'ai une passion d'enfance pour les romans préhistoriques, pour les récits comme *Le Livre de la jungle* ou *Tarzan*. J'ai découvert *Niourk* quand j'étais au lycée, et ce livre rentre complètement dans ce créneau-là !

JÉRÔME BRIOT



➔ **NIOURK, T.I, L'ENFANT NOIR**
d'Olivier Vatine, d'après Stefan Wul,
Ankama, 56 p. couleurs, 13,90 €

➔ **OMS EN SÉRIE, T.I, TERRE SAUVAGE**
Mike Hawthorne et Jean David Morvan,
d'après Stefan Wul,
Ankama, 56 p. couleurs, 13,90 €

Forum des images

Carrefour du cinéma d'animation



10^e édition
du 22 au 25
novembre 2012

www.forumdesimages.fr

MAIRIE DE PARIS



Life's Good - La vie est bonne

Crématorium, d'Éric Borg et Pierre-Henry Gomont

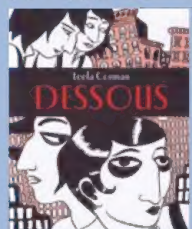


Dans un village isolé du Sud de la France, Théo et Clara se retrouvent après s'être perdus de vue de longues années durant. Qui sont-ils l'un pour l'autre ? Quels sont leurs

desseins ? De nombreuses questions sont posées au lecteur alors qu'il tente de se frayer un chemin dans cette narration déconstruite et ces nombreux non-dits. Un passé trouble et une histoire de vengeance se font jour. On s'attend à tout moment à ce que la violence surgisse dans ce récit intrigant où le calme et la pesanteur de paysages écrasés de soleil pourraient bien couvrir quelques abominations.

KSTR, 126 p. couleurs, 16 €
OLIVIER PISELLA

Dessous, de Leela Corman

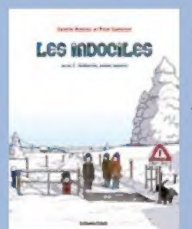


La vie de deux sœurs jumelles dans le quartier juif de New York ? Perdu, ce n'est pas le pitch du prochain Woody Allen. C'est le destin divergeant

d'Esther et Fanya qui naissent en 1902 dans le Lower East Side. L'une s'éloigne du cocon familial étouffant en s'étourdissant dans la danse et la prostitution, l'autre cherche son salut dans les livres, tout en pratiquant des avortements. On a beau être jumelles, il y a des choix de vie qui brisent les liens. Autant éprises de leur liberté l'une que l'autre, les deux femmes l'expriment juste différemment. Et mènent leur barque tant bien que mal dans une société qui ne leur laisse pas beaucoup de place.

Ça et Là, 204 p. n&b., 20 €
THIERRY LEMAIRE

Les Indociles, T.2, de Rebetez et Comment



Le premier tome avait plongé le lecteur dans le Jura suisse étrié des années 60. Avec le deuxième tome, c'est le besoin d'utopie des années 70

qui prend le pouvoir. Lulu a vieilli et intégré une communauté avec son fils Siddhartha. Au programme, gestion collective et amour libre. Mais l'inquiétude des notables locaux est toujours un danger à prendre au sérieux pour la survie du groupe. Quoique... La véritable menace n'est-elle pas plutôt à chercher au sein même de la communauté ? Il n'en faudrait pas beaucoup en effet pour que tout s'écroule. La réalité est nettement plus complexe que les belles idées.

Les enfants rouges, 88 p. coul., 18 €
THL

LA BOURSE OU LA VIE

La nouvelle série **HSE (Human Stock Exchange)** imagine un futur où les humains pourraient se coter eux-mêmes en bourse. Diplômé d'une école de commerce, **Xavier Dorison** invente un genre inédit en bande dessinée : l'anticipation économique.



© Dorison et Allart / DARGAUD

VENDEUR SON ÂME AUX MARCHÉS FINANCIERS

La base de cette nouvelle série en trois tomes est malheureusement fort ancrée dans l'actualité économique dont on nous abreuve depuis plusieurs années, cela de façon quotidienne : la crise financière et ses multiples dommages collatéraux (faillite d'établissements financiers prestigieux, puissants groupes industriels obligés de demander la protection de l'État, mise sous contrôle des pays les plus endettés de la zone euro, stagnation molle ou récession, et précarisation accrue de la majorité de la population, tout à coup confrontée aux doutes et à l'angoisse). À défaut de vouloir résoudre la crise, Xavier Dorison imagine un futur proche où tout s'est encore dégradé (pourvu que sa vision ne soit pas prophétique). L'ensemble des bourses mondiales s'est effondré, des centaines de millions de petits porteurs ont été ruinés. Une défiance généralisée accompagne désormais les marchés boursiers traditionnels, dont il est vrai que certains financiers, actuaires et juristes, ont largement contribué à renforcer l'opacité dans notre vie réelle. Un nouveau marché s'emballe : le « Human Stock Exchange ». Créé par Simon Sax, il repose sur la cotation de l'être humain. Sax l'explique lors d'une interview dès la deuxième page : « Les joueurs de foot avaient déjà une cote. Les acteurs aussi. Et puis, ce furent les Nobel, les managers, les chercheurs, Nous n'avons fait que formaliser par un marché ce qui était une réalité. »

Vendeur de voitures par visio-mail, Félix Fox ronge son frein : son revenu moyen lui laisse de quoi vivre dans un immeuble dont les étages inférieurs sont occupés par des SDF, et il fait des économies en rognant sur l'eau chaude de sa douche. Passionnée de littérature, sa compagne Rachel souffre d'une grave maladie, au traitement coûteux. Ambitieux, Félix est aussi un vendeur très efficace. La signature d'un gros contrat va lui permettre d'obtenir sa cotation, au terme d'un audit patrimonial, d'un check-up médical, et même de l'étude de sa situation conjugale, qui sont autant d'intrusions dans sa vie privée. Il est obligé d'adapter son train de vie à son nouveau statut (nouveau costume, nouvelle voiture, nouvel appartement). Il doit aussi justifier de la qualité de sa bonne gestion devant un cercle d'administrateurs aux questions parfois gênantes (avec ses problèmes de santé, sa compagne n'est-elle pas un boulet pour lui ?). « Être coté, c'est comme jouer au loto avec 100 % de chance de gagner », croit-il.

Mais les arbres ne montent pas jusqu'au ciel. Au terme de ce premier volume, il faut constater que si la cotation lui réussit plutôt bien, le principal intéressé n'a pas encore compris qu'il avait en quelque sorte vendu son âme aux marchés financiers. L'argent et l'accession à des milieux autrefois fermés peuvent

apporter une satisfaction temporaire, mais quel sera le prix final à payer au terme ? Il est probable que dès le second volume, Félix Fox sera contraint à de vilaines compromissions pour soutenir sa cote. Puis suivra fort logiquement l'effondrement de sa valeur et sa déchéance. Être le jouet des marchés financiers n'est pas chose facile, et toute erreur est implacablement sanctionnée. Dans tous les cas, l'histoire se lit fort bien, joliment illustrée par Thomas Allart. À défaut d'investir en bourse, on peut acheter ce titre !

JEAN-PHILIPPE RENOUX



HSE, T. I

de Xavier Dorison et Thomas Allart, Dargaud, 54 p. coul., 13,99 €

VOUS ÊTES SHERLOCK HOLMES ET CECI EST VOTRE ENQUÊTE

LE TESTAMENT DE SHERLOCK HOLMES™

MAINTENANT DISPONIBLE



Incarniez Sherlock Holmes dans un grand jeu d'enquête qui vous fera vivre une véritable descente aux enfers dans l'une des affaires les plus palpitantes du célèbre détective ! Examinez les scènes de crime, trouvez des indices, suivez les pistes et interrogez les suspects pour lever le voile sur une affaire hors du commun !

WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM



FOCUS
HOME INTERACTIVE



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC

Le Testament de Sherlock Holmes © 2012 Frogwares. Développé par Frogwares. Édité par Focus Home Interactive. Édité sous licence et autorisation de Frogwares et Focus Home Interactive. Copyrights 2000-2012 "Sherlock Holmes" et Frogwares et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Frogwares. Focus, Focus Home Interactive et leurs logos sont des marques déposées de Focus Home Interactive. Tous les autres noms, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. "PlayStation", "PS3", "PS3" et "Xbox" sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales de Microsoft group of companies et sont utilisés sous licence de Microsoft.

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À JÉRÔME



Cela fait déjà un quart de siècle que **Jérôme K. Jérôme Bloche**, sympathique rouquin créé par **Alain Dodier**, sillonne la capitale à bord de son solex, chapeau fièrement vissé sur la tête et dans son inusable imperméable.

C'est bien connu, les héros de fiction n'ont pas d'âge, et le détective privé le plus affable de toute la profession affiche éternellement l'air poupin de ses débuts. En ces temps de normalité affichée par le nouveau locataire de l'Élysée, Jérôme K. Jérôme Bloche reste sans doute le véritable et le plus éclatant symbole qu'une bonne série feuilletonnante peut aisément se passer de scènes d'action échevelées et de twists incessants. Avec un peu d'audace, on peut même avancer que la série de Dodier est à la BD ce que *Julie Lescaut* est à la petite lucarne : une valeur sûre, fédératrice, qui n'entend pas bousculer les habitudes du client fidélisé. Les esprits chagrins gloseront à loisir sur la routine des scénarios, voire leur manque cruel de prise de risque. Ce serait faire fi de l'indéniable talent de conteur de Dodier, humble artisan qui met un point d'honneur à soigner personnages, décors et intrigues, après moult recherches préalables destinées à garantir l'authenticité de chaque indice ou situation. C'est en 1982 que l'auteur dunkerquois créait avec Makyo et Serge Le Tendre, pour l'hebdomadaire *Spirou*, la série qui devait lui assurer la célébrité. Ce que l'on sait moins, c'est qu'il imagina son prototype des années plus tôt, sous les traits de l'inspecteur Pijannot. Depuis le quatrième album, Dodier dessine et scénarise seul les aventures de Jérôme, saluées en 2010 par le Prix de la série à Angoulême.

EN ODEUR DE SAINTETÉ

Dans *Post Mortem*, 23^e album disponible ces jours-ci chez Dupuis, notre héros est cette fois chargé de démasquer un curieux paroissien. Le Père Arthur, ami de longue date de Jérôme



(lui qui ne va pourtant jamais à la messe !), est au cœur d'une escroquerie orchestrée par un mystérieux maître chanteur, qui a recours aux secrets de la confession pour extorquer aux paroissiens de coquettes sommes d'argent afin de rénover l'orgue de l'église. Par-dessus le marché, Babette, la petite amie de Jérôme, voit son père ressurgir après 20 ans d'absence, et ne lui réserve pas le meilleur des accueils... Dans la droite ligne des enquêtes précédentes, cette nouvelle affaire emmène notre héros, toujours de bonne composition, à fouiner dans le voisinage au risque de

recevoir une sérieuse correction. Mais contrairement à l'épisode précédent (une cavale entre des malfrats et le GIGN), l'action se limite ici à quelques rues, voire une poignée d'immeubles. « Quand j'étais écolier, je ne comprenais pas trop la fameuse règle dramatique des trois unités, confiait récemment Dodier. Pourtant, plus j'avance dans ce métier, plus je la pratique ! J'aime les récits linéaires, où tout est raconté du point de vue de Jérôme. Le summum de cette logique narrative serait de tenter un huis clos, mais je n'y arriverais pas : pour le dessinateur, je redoute que ce soit très ennuyeux. Par contre, quel régal pour un scénariste : on est obligé d'aller au fond des choses par les seuls dialogues, sans aucune échappatoire ! » Maline, l'intrigue de *Post Mortem* offre une pirouette finale façon « arroseur arrosé », où l'auteur remet gentiment les ouailles à leur place. Gageons que le titre de cette nouvelle aventure ne sonne pas comme l'œuvre testamentaire du détective, et plus encore de Dodier, et que celui-ci continuera à

égayer de nombreuses années encore les pages de *Spirou* et à faire le bonheur de nos bibliothèques.

GERSENDE BOLLUT



Ceci n'est pas une pub...

Non, contrairement aux apparences, cette page n'est pas une simple publicité comme vous en trouverez tout au long de ce passionnant magazine. Le message ici n'est pas de vous influencer en disant que suivre les aventures de Jérôme Moucherot c'est se payer une bonne tranche de rigolade et prendre une sérieuse option sur un avenir meilleur. L'idée n'est pas de vous préciser que ces cinq albums existent et se trouvent dans toutes les bonnes librairies en bas de chez vous à un prix tout à fait compétitif. Le discours n'est pas de vous inciter à consommer... mais à investir.

Oui, cette page est une invitation à investir l'univers absurde et surréaliste de Jérôme Moucherot, assureur zélé d'un genre unique né de l'imagination ô combien féconde et sans limite de François Boucq, le dessinateur de Bouncer et Grand Prix de la Ville d'Angoulême 1998.

Jérôme Moucherot ne se lit pas d'une traite. Jérôme Moucherot se relit, se décrypte et se partage.

Jérôme Moucherot ne se consomme pas d'un trait. Jérôme Moucherot se déguste comme un bon vieux vin.

Celui qui égaie et enivre.



© BOUCQ / LE LOMBARD 2012



dBd

nova
dime

izneo
TOUTE LA BD NUMÉRIQUE

JÉRÔME MOUCHEROT / TOMES 1 À 5 - LE 5 OCTOBRE AU RAYON BD
PLUS D'INFOS SUR NOS AUTEURS, NOS ALBUMS : WWW.LELOMBARD.COM

LE LOMBARD

BRUXELLES

Emmanuel Roudier : la préhistoire brûle en lui

La Guerre du feu, Emmanuel Roudier © Gw Dalcourt Productions - 2012



Adapter *La Guerre du feu* en bande dessinée, seul un passionné de paléontologie pouvait s'y attaquer. Amis de la tribu des Oulhamrs, cet hommage est fait pour vous !

Les sagas préhistoriques, Emmanuel Roudier s'en est fait une spécialité. Après avoir travaillé pour la presse jeunesse et scientifique, il s'attelle à sabrer les idées reçues sur nos ancêtres, à travers des fresques au long cours : *Le Cycle de Vo'houna* (Soleil), la trilogie *Neandertal* (Delcourt). Avec *La Guerre du feu*, l'auteur est prêt à faire des concessions sur la vérité scientifique, pour rendre hommage au classique qui a fait éclore sa vocation.

Comment est née l'envie d'adapter *La Guerre du feu* en bande dessinée ?
Comme pour beaucoup de passionnés de préhistoire, *La Guerre du feu* est le premier « roman préhistorique » que j'ai lu, à l'adolescence. Son impact sur moi a été décisif. La force de l'écriture, la puissance du récit, entre fresque scientifique darwinienne et pure épopée mythologique, m'avaient enthousiasmé. Lorsque j'ai affiné mes connaissances en archéologie et en

paléontologie, j'ai eu envie de traiter d'autres sujets que ceux qui sont abordés dans ce roman, avec une approche moins primale, plus en phase avec la recherche contemporaine. Mais j'avais toujours le rêve d'adapter un jour LE classique du roman préhistorique. André Chéret, dessinateur de *Raban*, m'a encouragé à me lancer sur ce projet. Je venais de finir, peu de temps auparavant, ma septième lecture du roman ! Alors je me suis jeté à l'eau.

N'est-ce pas intimidant de s'atteler à un tel classique ?

Si, bien sûr. Et comment ! Ce roman culte véhicule tant d'images fortes, sans compter celles apportées par l'adaptation au cinéma... Mais avec deux séries préhistoriques derrière moi, je ne parais pas désarmé. Pour me sentir en confiance, et pour rendre hommage à ce livre merveilleux, j'ai choisi d'être le plus fidèle possible au texte de Rosny

Aîné. Mises à part quelques séquences que j'ai un peu condensées, et quelques dialogues que j'ai composés pour expliciter ce qui ne figure pas dans ceux du roman, je suis resté scrupuleusement fidèle aux descriptions de l'auteur et au déroulé du récit d'origine. Le roman étant découpé en trois parties, la série aura trois tomes. J'ai longuement discuté avec Marc Guillaumie, pour moi l'un des meilleurs spécialistes français du roman préhistorique. Ces discussions m'ont permis de préciser chaque choix, et de décrypter le plus finement possible les problématiques qui sous-tendent le récit de Rosny Aîné, pour mieux en faire écho dans l'album.

La bande dessinée vous semble-t-elle un medium privilégiée pour traiter de vulgarisation scientifique ?

Par rapport au roman, la bande dessinée apporte l'évidence de la mise en image, la faculté de rendre immédiatement accessible ce qui est parfois dif-

ficile à concevoir par la simple description. Les images, en préhistoire, ont un impact durable, pour le pire ou le meilleur : les Néandertaliens ont longtemps souffert d'une réputation de brutes, d'autant plus vivace que toute une imagerie ancienne très forte les dépeignait ainsi. Pour ma série *Neandertal*, la volonté de vulgarisation était très présente : quand je mets en scène des Néandertaliens avec le corps peint, des plumes dans les cheveux, qui parlent un langage complexe, je cherche sciemment à faire évoluer l'image qu'on se fait de ce cousin disparu. Idem quand je présente une faune réaliste, des paysages glaciaires qui ne ressemblent pas à la banquise, ou quand je montre les gestes précis de fabrication d'une lance il y a 50 000 ans. Pour *La Guerre du feu*, le propos n'est pas le même. Le livre a été écrit il y a 100 ans, et il n'était pas question pour moi de le trahir en essayant de le faire coller aux dernières avancées de la recherche. L'enjeu est plutôt de montrer ce qu'un récit préhistorique, nourri pourtant de science, révèle avant tout de fantasmes et de réflexions sur notre passé et notre nature, lesquels dépassent largement le seul contexte préhistorique.

PROPOS RECUEILLIS PAR
JULIE BORDENAVE



EXPÉDITION À HAUT RISQUE



SILLAGE

PAR MORVAN ET BUCHET
NOUVEL ALBUM - CHASSE GARDÉE

Syfy

DEL COURT



Dufaux et Munuera - DARGAUD 2012

UN SI SÉDUISANT MALÉFICE

Le ticket Jean Dufaux / José Luis Munuera propose avec *Sortilèges* un conte de fées assez éloigné des canons du genre. Les (més)aventures de Blanche et de Maldoror en sont d'autant plus captivantes. De la belle ouvrage.

D'un côté, le scénariste de Giacomo C., *Dixie Road*, *Rapaces*, *Djinn* et tant d'autres séries. De l'autre, le dessinateur de *Spirou & Fantasio*, *Nävis*, *Merlin* et de tant d'autres albums. La montagne pouvait-elle accoucher d'une souris ? Ça s'est déjà vu, me direz-vous. Pour mettre toutes les chances de son côté, Jean Dufaux a pris son bâton de pèlerin pour parcourir des terres qu'il connaît bien et qui ont déjà fait leurs preuves. À première vue, *Sortilèges* rappelle en effet *La Complainte des landes perdues*. Dans un monde médiéval fantastique où les épées sortent de leur fourreau avec une facilité désarmante, une jeune femme devient l'héritière du trône à la mort de son père. Mais le royaume est en danger car autour d'elle, le complot se trame pour l'éliminer.

Toutefois, les deux récits diffèrent sur bien des points. Le ton, d'abord. *Sortilèges* alterne la grandiloquence propre à ce genre de littérature, avec un humour tendance pince-sans-rire qui donne une pointe de réalisme à une histoire flirtant pourtant beaucoup avec le conte de fée. Les personnages suivent en effet les stéréotypes qu'aimaient décliner Charles Perrault et Hans

Christian Andersen. La jeune princesse, la méchante reine, le prince charmant, la sorcière, le traître difforme apparaissent dans le premier tome du diptyque. Mais Dufaux a le bon goût de ne pas s'arrêter à ces portraits simplistes et de donner de l'épaisseur à tous les acteurs du drame qui se prépare. Le royaume d'Entremonde est aux abois, les troupes ennemies sont à ses portes mais aussi dans ses propres murs. Blanche, couronnée après la mort de son père, doit faire face, sans se douter que ses proches veulent sa perte.

LE LECTEUR PRIS À CONTRE-PIED

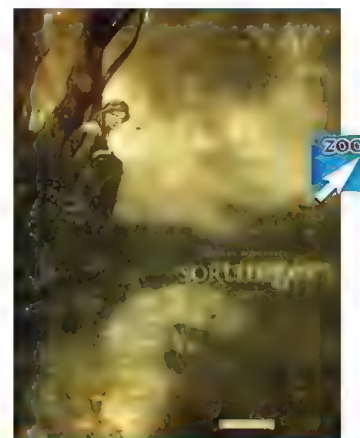
Sortilèges ne s'aventure pas dans la mythologie nordique ou les légendes celtes. L'album évolue plutôt dans un univers très chrétien où l'ennemi se terre dans le royaume des Ténèbres, prêt à envahir le monde des Hommes à la moindre faiblesse (ou au moindre appel) de ceux-ci. Tout cela pourrait paraître très (trop) classique. Blanche, hum évidemment, combat pour le Bien, et le démon Maldoror, tiens tiens, en pince énormément pour le Mal. En réalité, Jean Dufaux emploie ces clichés pour mieux prendre à contre-pied le

lecteur. Blanche, par exemple. Elle choisit de quitter Gaspard, son amour de jeunesse, car une Reine ne peut s'accommoder d'un paysan. Grossière erreur puisque c'est lui qui est à l'origine du sortilège en question. Puis, elle s'amourache d'un parfait inconnu. Comment s'attacher alors à cette héroïne au cœur presque sec qui fait passer son devoir de souveraine avant l'amour ? Inversement, au contact de Blanche, Maldoror sent sa cuirasse se fendiller. Lui, le Prince du Mal, semble troublé par la pureté de la belle, au point qu'il en est chamboulé physiquement. Il en deviendrait presque sympathique, le bougre.

D'ailleurs, si le camp du Bien manque pour le moins d'esprit de corps, puisque le gigantesque château d'Entremonde exhale la trahison à pleines bouffées, le camp du Mal n'est pas mieux loti. Le royaume des Ténèbres, peu connu pour ses accès de bonté, s'entredéchire. Certaines ambitions voient le jour et mettent Maldoror, le pauvre, en difficulté. Ce flou artistique dans la perception des héros est accentué par le dessin de José Luis Munuera. Le trait estampillé Disney du dessinateur espagnol s'oppose aux sombres et réalistes

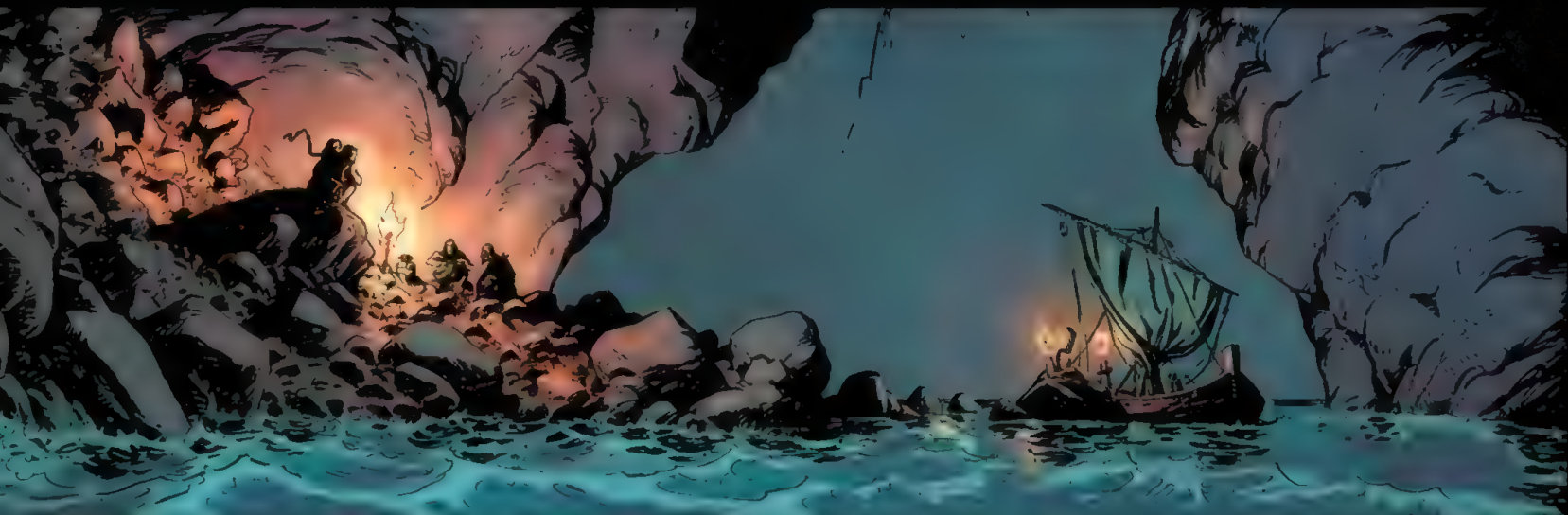
enjeux qui sous-tendent les personnages ainsi qu'aux couleurs magnifiques de Sedyas. Mais dans quelle lecture sommes-nous entraînés à la fin ? Un aimable conte de fées ou un ténébreux drame shakespearien ? Les deux, mon général. Et c'est bien pour cela que *Sortilèges* est une réussite.

THIERRY LEMAIRE



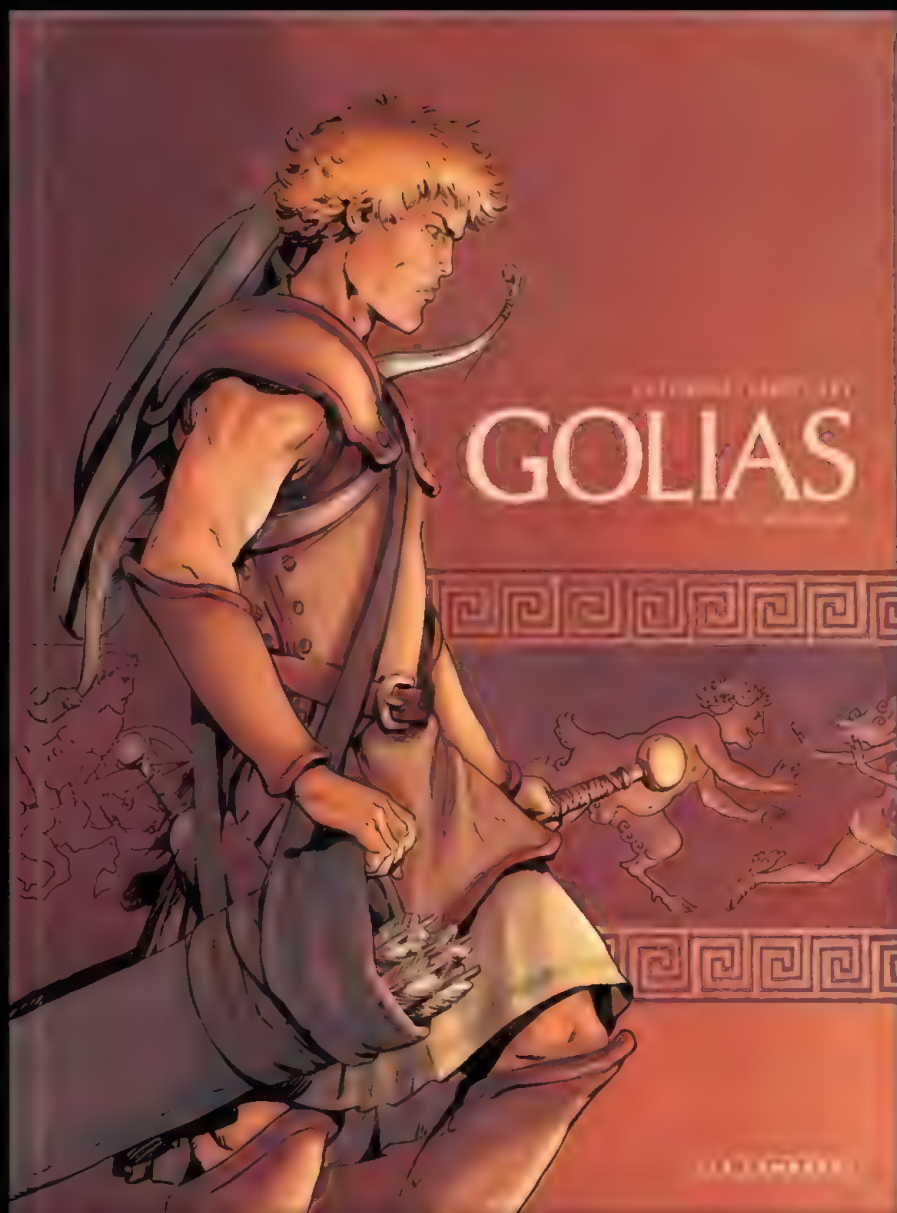
SORTILÈGES, T.1

de Jean Dufaux
et José Luis Munuera,
Dargaud, 64 p. coul., 14,99 €



UN TRÔNE À RECONQUÉRIR. UN DESTIN À ACCOMPLIR

Dans une Grèce antique de légende, sur l'île d'Ankinoë, le Prince Golias rêve de voyages tout en s'entraînant avec son compagnon d'armes et en jouissant des douces mélodies de sa sœur. Mais quand son cousin décide d'assouvir ses pulsions les plus sordides, les luttes de pouvoir larvées éclatent au grand jour et remettent en cause la destinée de chacun. S'il veut conserver son rang et sauver la vie de son père, le Roi, Golias va devoir affronter bien des périls.



GOLIAS / TOME 1 - LE ROI PERDU - LE 28 SEPTEMBRE AU RAYON BD
PLUS D'INFOS SUR LES AUTEURS ET LA SÉRIE : WWW.GOLIAS-BD.COM

LE LOMBARD

BRUXELLES

CECI N'EST PAS UN MÂLE DOMINANT



Alors que la production de bandes dessinées humoristiques se réduit comme peau de chagrin, un petit assureur débonnaire continue décennies après décennies à malmener les conventions... et à combattre l'imprévu à coup de contrats multirisques. Dans son nouvel album, Jérôme Moucherot nous livre le secret de sa réussite et de son opiniâtreté.

Jérôme Moucherot (appelé aussi « Le tigre du Bengale ») est né en 1984 dans les pages de la revue (*À Suivre*). Grâce son sens aiguisé de l'abnégation, ce héros de l'absurde est parvenu à s'incarner en album, à trouver son public et obtenir la reconnaissance du neuvième art. Près de 30 ans après ses débuts, les éditions du Lombard sortent un cinquième album intitulé *Le Manifeste du mâle dominant*. Comme à son habitude, François Boucq s'emploie à souligner la bizarrerie de notre monde à travers le portrait continu de son « tigre du Bengale ». Aujourd'hui, nous découvrons comment le héros à peau de bête parvient à concilier altruisme et instinct de grand fauve ; une condition *sine qua non* pour survivre dans la jungle des assurances multirisques.

Nous nous sommes entretenus avec François Boucq, le père de ce Johnny Weissmuller des temps modernes. Voici ce qu'il en ressort...

Dans le dossier de presse du nouvel album de Jérôme Moucherot, vous faites le portrait de votre personnage à la manière de Magritte. Votre intrépide assureur serait-il un héros surréaliste ?

François Boucq : Au fond, je me fiche un peu du réalisme – et Jérôme aussi. Je ne me réclame pas de cette école plus qu'une autre, mais il s'avère qu'une partie de mon travail a bel et bien des consonances surréalistes. Ce sont surtout des opinions extérieures – à travers des discussions – qui ont fait cette mise en parallèle. Avec l'équipe du Lombard, nous avons réfléchi à un visuel pour accompagner la sortie de ce nouvel album. Au cours de nos échanges, quelqu'un a dit : « *Finalement, les aventures de Moucherot réactualisent le surréalisme...* » À partir de là, nous nous sommes amusés avec cette idée de filiation.

Quelqu'un comme Alejandro Jodorowsky est beaucoup plus proche que moi de cette école. À tel point d'ailleurs, qu'à ses débuts, il voulait y adhérer corps et âme. Moi en revanche, cela ne m'a pas plus marqué que cela. Quand j'ai inventé ce personnage, j'avais en tête l'idée de « fantaisie », rien de plus. Ce qui m'intéresse dans la bande dessinée, c'est la mise en abîme de la réalité à travers l'humour et l'absurde. Cette démarche a des résonances avec le surréalisme, c'est certain, mais Jérôme Moucherot est le fruit de bien d'autres influences. Pour être honnête, je ne connais pas suffisamment bien ce mouvement artistique pour pouvoir m'en réclamer. Et puis je n'ai pas non plus une envie folle d'adhérer à un courant particulier. C'est vraiment la « fantaisie » qui est le moteur de cette série, et cela l'est d'autant plus que c'est à mon avis un genre qui est sous-représenté actuellement.

Dans la mallette, dans les bagages de Jérôme



FRANÇOIS BOUCQ

Moucherot, il y a un peu d'Alexis, de Gotlib, de Kurtzman et même de Monty Python... Il y a beaucoup de gens qui ont permis à la bande dessinée de se développer et qui ont travaillé en souhaitant abolir certaines limites que la norme nous impose. Nous venons d'évoquer des noms qui sont rattachés à l'humour, mais des dessinateurs comme Winsor McCay ou Ronald Searle sont parvenus eux aussi à distordre la réalité et le langage de la bande dessinée pour engendrer des mondes singuliers. C'est grâce à eux que le neuvième art est devenu une écriture spécifique. Ce que j'essaie de faire moi-même à travers ce brave Moucherot, c'est d'aller le plus loin possible dans l'exploration du dessin et de la narration. Mon héros est donc une concrétion d'influences diverses qui ont toutes en commun une relecture de ce qui nous entoure.

Jérôme Moucherot foisonne de situations absurdes. Toutes fonctionnent par le dessin et le jeu des dialogues. Comment êtes-vous parvenu à maîtriser cette technique si exigeante ?

Vous verriez le nombre de pages que je noircis... Je ne parle pas de dessin en l'occurrence, mais bel et bien de l'écriture des dialogues et des situations. J'adore le travail d'Henri Jeanson et de quelques

grands dialoguistes qui ont marqué le cinéma français. J'ai eu aussi la chance de grandir au milieu de la petite entreprise de plomberie qu'avait mon père. Tous les soirs j'allais voir les ouvriers dans l'atelier ; il y avait là des gens avec une façon de parler incroyable. Je passais mes fins d'après-midi à écouter inlassablement leurs conneries, à m'imprégner de leur tournure d'esprit et de leur bagou. Je n'appréciais pas uniquement leur manière de parler, même si la coloration de leur langage m'amusait beaucoup. Certains avaient un point de vue et des idées géniales. Géniales parce que totalement inattendues. Cette proximité a développé en moi ce que j'appelle la « fantaisie populaire » : celle qui s'autorise à remettre en cause sans aucun scrupule les convenances et à regarder le monde à travers un mélange savant de poésie et d'humour. Je crois que cela a engendré un potentiel en moi qui a macéré le temps qu'un révélateur me donne un alibi pour laisser libre court à cette façon d'appréhender la société contemporaine. C'est curieux, c'est un peu comme si j'avais passé ma vie à attendre des sortes d'autorisations... Celle de penser le monde de façon hors norme, puis celle de relayer ce regard à travers la bande dessinée. Jérôme Moucherot m'a donné l'opportunité d'exprimer cette fameuse « fantaisie ».



Lui aussi m'a accordé une légitimité. Ce qui est vrai pour le scénario et le dialogue, l'est aussi pour le dessin. Quand je suis venu voir Jijé, la première fois, je me suis rendu compte que je n'y allais pas uniquement par admiration. J'attendais là aussi une sorte d'adoubement. Je l'ai regardé faire, me montrer comment on pouvait représenter telle ou telle chose et puis, peu à peu j'ai senti à sa façon de s'exprimer qu'il me considérait comme un auteur de bande dessinée.

Vous n'avez pas vraiment attendu Jérôme Moucherot pour vous exprimer. Déjà, dans *Cornet d'humour* sorti en 1980, votre sens de la dérision est très palpable...

Il y a eu des prémices, c'est vrai. *Cornet d'humour*, qui est devenu par la suite *La Vie, la mort et tout le bazar*, en est un. J'ai trouvé, au passage, que le titre original était totalement ringard. Je me suis dépêché de le changer quand j'en ai eu l'occasion. J'ai fait cette petite chose avec mon copain Philippe Delan. Lui et moi avons fait nos études primaire ensemble. On se voyait souvent en dehors des cours et par la suite nous nous sommes amusés à faire des petites histoires. Nous avons élaboré une méthode de travail particulière : c'était une sorte de creuset ou de chaudron dans lequel bouillonnaient tout un tas d'idées saugrenues. Il m'a donc semblé naturel de faire appel à lui quand je suis devenu professionnel. Malheureusement, Philippe s'est dirigé vers l'enseignement et les mathématiques. Travailler ensemble est devenu à ce moment-là trop compliqué... Toujours est-il que cette collaboration a été le prolongement de mon enfance. C'est un peu comme si la bande dessinée m'avait donné le droit et les moyens de préserver cette part de moi-même dans le monde des adultes. Moucherot, ainsi que d'autres de mes créations, puisent dans ce bagage, et c'est aussi grâce à elles que cette façon d'appréhender le monde perdure.

Nous voici rendu au milieu de notre entretien et je ne sais toujours pas comment vous est venue l'idée de cette série.

Au début de ma collaboration avec (*À Suivre*), Jean-Paul Mougin [ancien éditeur chez Casterman, NDLR] m'a proposé de travailler sur des histoires courtes pour alimenter les pages du magazine. J'ai réfléchi à la question et suis parti sur l'idée de ne pas faire de série et de pouvoir changer de registre au gré de mon inspiration ou de mes envies. La gageure que je m'étais imposée était d'avoir toujours des ambiances, des décors, des personnages, des scénarios très différents

d'une histoire à l'autre. Je quittais le confort de travailler avec un scénariste pour un inconfort absolu mais ô combien excitant. À cette époque, nous étions en pleine guerre du Liban. Quotidiennement, les médias relayaient des images de Beyrouth en ruine. J'avais été marqué par l'une d'elle, où l'on voyait la végétation réinvestir des vestiges d'immeubles. C'est au milieu de ce décor que j'ai planté Jérôme Moucherot. Je me suis demandé quel genre de personnage pouvait vivre dans un milieu comme celui-ci. Quelle espèce « d'animal » pourrait évoluer dans cet environnement ? Je considérais que cette représentation urbaine et le contexte de la guerre en elle-même relevait de la jungle. Pour survivre à cette sauvagerie, il fallait donc que mon personnage ait quelque chose de Tarzan, mais qu'il véhicule aussi le nec plus ultra de la civilisation. D'où mon idée d'en faire un assureur vêtu d'un costume en léopard... Et puis voilà, je me suis attaché à ce personnage à cause des contrastes de son univers. L'idée d'en faire une série s'est peu à peu imposée, parce que même si j'avais en tête de ne pas m'enfermer dans un cadre particulier, l'univers de Moucherot est devenu une source d'inspiration intarissable... Jérôme Moucherot représente bien l'homo-erectus moderne qui bataille quotidiennement avec ses instincts grégaires et ses aspirations au confort. Notre époque fourmille de paradoxes de ce genre. C'est ça que j'aime mettre en exergue à travers mon personnage. Ça et un certain nombre de faux-semblants. Voyez par exemple, la dévotion que met Moucherot dans sa mission d'assureur. Cela tient du religieux, voire de l'ésotérisme, et non pas du professionnalisme... Finalement, nous sommes dans un monde qui s'évertue à appeler un chat, un chien. Derrière les simulacres de notre époque sont cachées des motivations plus terre à terre ou du moins plus archaïques. À partir de ce moment là, on peut considérer que Jérôme Moucherot ne fait que remettre la réalité à sa place en appelant à son tour un chien, un chat. Même la femme du « tigre du Bengale » s'y met. Dans



mon nouvel album, elle se rend au supermarché et découpe son steak directement sur la bête en évitant un troupeau de mammouths venus écraser les prix. La consommation nous renvoie à l'aube de l'humanité, vous dis-je !

LA RÉALITÉ DU DIABLE ET CELLE DU MAGICIEN

Venons-en maintenant aux rééditions prochaines de *La Bouche du diable* et de *La Femme du magicien*. Dans ces deux albums, vous parlez là aussi de réalités qui s'interpénètrent. Pourquoi êtes-vous si préoccupé par ce sujet ?

La réel n'est qu'un point de vue ; un point de vue commun mais qui reste cependant très relatif. Nous organisons, nous inventons des normes pour mesurer et définir cet espace commun. C'est sur ce terreau que se construit le langage. Mais la réalité reste trop souvent enchaînée à la modernité et à l'esprit du moment. Il ne faut pas perdre de vue que c'est aussi tout ce qui a été et tout ce qui n'est pas encore. La « vastitude » de la réalité n'est pas tolérable avec celle du moment. C'est ce type de raisonnement que j'ai essayé d'exprimer et de mettre à mal dans *La Bouche du diable*. On peut assister dans cette bande dessinée à la juxtaposition de plusieurs mondes. L'histoire commence en Union Soviétique, peu avant la mort de Staline dans le berceau de l'espionnage. Déjà, dans cet environnement, plusieurs réalités cohabitent. Il y a celle de l'officier du N.K.V.D. qui forme Youri, et aux antipodes, celle du camarade Grigori qui fait naître le doute au cœur de la nouvelle recrue. Après, on voit bien que le quotidien du héros aux États-Unis décrit une tout autre façon de vivre qui ne fonctionne ni avec les mêmes repères, ni avec les mêmes valeurs que le bloc soviétique. C'est d'ailleurs autour et à cause de ce type de divergence que ces deux nations se sont précipitées dans la guerre froide. Mais même dans

ce nouveau monde qui est supposé être l'ennemi atavique de Youri, il subsiste quelque chose de différent et de plus ancien. Cette différence incarnée par les collègues indiens de Youri contribue à métamorphoser l'agent soviétique en un homme libre. Ce n'est pas la seule chose, mais elle ouvre un peu plus les portes du doute. Je suis passionné par les réalités symboliques et les archétypes. C'est fascinant de considérer que, par delà les différences culturelles, nous ayons manifesté les mêmes espoirs et les mêmes peurs fondamentales. On touche ainsi à l'essentiel quand on se plonge dans des travaux comme ceux de Jung par exemple...

La Bouche du diable et *La Femme du magicien* sont empreints d'une atmosphère à chaque fois très singulière. Il y a presque quelque chose qui relève du *Freaks* de Tod Browning...

Il y a quelque chose que j'aime particulièrement dans le cinéma de David

Lynch ou d'auteurs de ce type, c'est la place qu'occupe l'étrangeté. Youri est dès le début un personnage aussi étrange qu'étranger à la Russie qui l'a vu naître. Son bec de lièvre en fait un paria, mais c'est grâce aussi à ce handicap qu'il peut échapper au conformisme et qu'il devient un homme libre, capable de déjouer les plans que d'autres ont prévu pour lui. Alejandro Jodorowsky aime les personnages incomplets ou handicapés pour des raisons analogues : en étant dès le départ en marge, ils deviennent plus malléables ou plus résistants face au danger et au changement. J'ai toujours été imprégné, familiarisé et entouré de choses baroques. Ma mère, ma grand-tante et ma grand-mère me racontaient des histoires étranges quand j'étais enfant. Cela me terrifiait mais, d'un autre côté, cela m'a habitué à côtoyer le bizarre.

Qu'est-ce que vous ont apporté ces deux albums, outre la reconnaissance du milieu de la bande dessinée ?

Ma collaboration avec Charyn m'a donné envie d'être à mon tour un narrateur. Cela m'a fait reconsidérer le travail d'auteur. À la suite de cela, j'ai considéré que le travail d'auteur de bandes dessinées se rapprochait de celui d'un réalisateur de film. Nous devons dépasser notre simple envie de dessiner et participer plus activement à l'écriture de l'histoire. Il faut que la BD ne soit pas qu'une simple mise en image. Elle doit être complète... Un jour, j'ai exprimé auprès de Jean-Paul Mougin ma frustration de devoir dessiner des histoires qui ne me correspondaient pas. Il m'a donc

incité et encouragé à compléter mon savoir-faire en travaillant la narration. Ciseler ses propres dialogues et ses propres récits est non seulement très gratifiant, mais c'est aussi un aboutissement. L'aristocratie d'un genre comme l'est le neuvième art – ou sa noblesse – consiste à ne pas pouvoir être exprimée autrement que par le langage que l'œuvre produit. Une création qui n'est pas transposable relève donc de l'œuvre d'art. Le rôle des artistes, c'est de trouver des alternatives à la réalité, et c'est bien pour cette raison qu'on ne peut pas faire voyager une œuvre d'un art vers un autre, à moins d'assumer un autre point de vue, totalement différent.

PROPOS RECUEILLIS PAR
KAMIL PLEJWALTZSKY

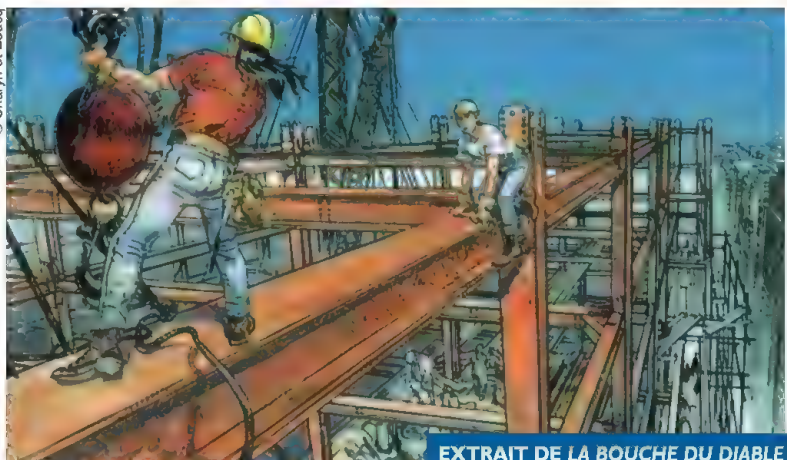


LES AVENTURES
DE JÉRÔME MOUCHEROT, T.5
LE MANIFESTE DU MÂLE DOMINANT

de François Boucq,
Le Lombard,
88 p. couleurs, 14,45 €



© Boucq



EXTRAIT DE LA BOUCHE DU DIABLE

© Charyn et Boucq



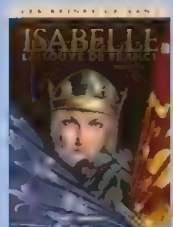
LE PASSÉ N'A PAS DE FIN

LA QUÊTE CONTINUE LE 30 NOVEMBRE

POUR TOUT SAVOIR EN EXCLUSIVITÉ, REJOIGNEZ LA TEAM XIII
SUR WWW.TREIZE.COM/TEAMXIII



Les Reines de sang, T.2, Isabelle - La Louve de France (1/2), de Gloris et Calderón



Nouvel opus de la série Les Reines de sang, le diptyque sur Isabelle de France s'avère plus convaincant que son prédécesseur dédié à Aliénor.

Reine d'Angleterre car mariée à Edouard II, fille du roi de France Philippe IV le Bel, Isabelle dut son surnom à son comportement violent. Se montrant trop avec son amant, Roger Mortimer, la reine dut quitter la cour du roi. Dans les années qui suivirent, elle manigança pour que son fils se marie avec la fille d'un seigneur qui lui donna asile. Ralliant les barons anglais à sa cause, elle prit alors la tête du royaume et donna le pouvoir à son fils... Gloris raconte l'histoire avec talent, Calderón la dessine avec soin. Un épisode passionnant.

Delcourt, 56 p. couleurs, 14,30 €
JOHN YOUNG

Batchalo, de Michael Le Galli et Arnaud Bétend



1939 en Europe de l'Est, Josef, un policier veuf dont le fils est porté disparu, enquête. Celle-ci le mène dans un clan tzigane dont les enfants ont également été enlevés. Pris par

mégarde pour l'un des voyageurs, Josef va être arrêté, interné puis déporté vers Auschwitz. Il assistera alors en tant qu'acteur principal au sort réservé aux Roms. Sur le sujet du *porajimos* (littéralement dévorer), qui désigne la tentative des Nazis et de leurs alliés de faire disparaître les Tsiganes, les auteurs signent un très bel album, fin, émouvant et documenté sur les horreurs d'une époque dont on met souvent en avant d'autres atrocités. Un beau travail de mémoire.

Delcourt, 80 p. couleurs, 17,95 €
JOHN YOUNG

Clues, T.3, de Mara



Alors que l'agent Hawkins débarque de sa province, il est affecté dans un poste de police au cœur du quartier de Whitechapel : une belle manière de faire

ses preuves dans cet enfer et de tester ses capacités de criminologue dans les bas-fonds de Londres. Il rencontre alors la belle Mylena, serveuse au Mill, un bar fréquenté par le gang des Red Arrows... Grâce à ce troisième tome, on repart en 1872 pour découvrir des éléments clefs de la série, comme les débuts du futur inspecteur Hawkins et sa rencontre avec la mère d'Emily.

Akiléos, 56 p. couleurs, 14,25 €
HÉLÈNE BENEY

EN AVANT HERCULE !

À l'instar du *Dernier Troyen* ou du *Fléau des Dieux* parus chez Soleil, *Hercule* est une nouvelle relecture de la mythologie grecque dans un univers futuriste. Basée sur les 12 travaux qui ont fait la légende, la série démarre avec ce premier tome consacré au Lion de Némée.



Dans le futur, Hercule est un MerK, un humanoïde mi-humain, mi extra-terrestre. Il est froid, désabusé, on l'a amené à tuer sa famille, il n'attend plus rien et n'a plus tellement de raisons de vivre. Pour expier, il va devoir accepter les missions de ses officiers supérieurs, soient 12 exploits qui pourraient en fait n'être que 12 meurtres d'aliens programmés par la pythie. Sa première cible est le lion de Némée, une créature dont le vaisseau a échoué sur une colonie humaine et dont la femme a besoin de sang pour survivre. La situation ne sera pas sans rappeler des souvenirs aux héros...

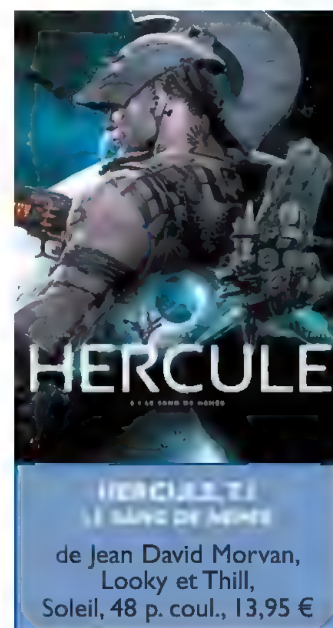
UN GRAPHISME ÉPOUSTOUFFANT

Certes, Jean-David Morvan est un pro de la science-fiction qui n'a plus à faire ses preuves. Cependant, c'est sans doute le dessin qui se paie la part du lion (de Némée donc) dans cet album. Si l'ambiance de départ, les errances des héros et l'incursion de forces supérieures font parfois penser à des séries de SF à l'esprit bon enfant comme

Ulysse 31, l'approche graphique évoque surtout des univers visuels plus rudes et notamment ceux de certains classiques du type *Métal hurlant*. Grands panels, découpages empruntés aux comics, couleurs fortes, design robotique et sexuel, on retrouve ici de multiples influences. Idem dans la dimension éthérée et le séquençage parfois un peu « abstrait ». On pense parfois à *l'Exterminateur 17* de Bilal et Druillet, avec un peu moins de maestria certes, mais avec beaucoup de modernité. À d'autres moments, plus classiques, on entrevoit un courant composé de quelques auteurs plus récents comme Jean-Michel Ponzio (*Le Complexe du chimpanzé*, *Le Protocole Pélican*) et de quelques spécialistes du storyboard. Aux commandes, Looky et Thill qui apportent leurs univers graphiques, leur dynamique et leur savoir-faire. On entrevoit les techniques de modélisation par ordinateur qui avaient déjà été observées dans le *Blanche Neige* du même dessinateur paru chez Ankama. C'est parfois un peu figé mais souvent époustoufflant.

L'album est donc à conseiller aux amateurs de BD du genre : on connaît la trame de fond mais la variation autour du thème est un beau voyage.

YANNICK LEJEUNE



de Jean David Morvan, Looky et Thill, Soleil, 48 p. coul., 13,95 €

MITRIC

Ultime voyage en

Alchimie

1- Adrian

**LE VÉRITABLE SECRET
DES ALCHEMISTES
N'A JAMAIS ÉTÉ
DE FABRIQUER DE L'OR...**

Adrian, 20 ans, se sent comme prisonnier de sa banlieue grise. Mais l'Alchimie va lui permettre de s'évader du destin qui semble lui être tracé. Passionné depuis des années par cette science occulte, il est sélectionné pour participer à la finale du concours Quintessence, qui a lieu à Prague, et qui réunit les apprentis alchimistes du monde entier... Nicolas Mitric nous emmène dans un bouleversant voyage au sein du monde fascinant de l'Alchimie, dont les arcanes recèlent les secrets de l'humanité depuis sa création.



Disponible dans votre librairie
le 10 Octobre

Glénat
www.glenatbd.com

WILLY LAMBIL a la dent dure

Au moment où paraît le 56^e album des *Tuniques bleues*, *Dent pour dent*, rencontre avec Lambil, dessinateur comblé qui signe là son 50^e album depuis sa reprise de la série au décès de Salvérius. Ou comment vérifier la réputation d'un auteur qui bannit la langue de bois.



Avant d'intégrer la rédaction de *Spirou* en qualité de letteur [personne chargée d'écrire les textes dans les phylactères, NDA] au début des années 50, étiez-vous un passionné de BD ?

Oui, notamment du *Jean Valhardi* de Jijé. Mais les premiers à m'avoir touché sont les auteurs américains. Le magazine *Bravo*, qui ne paraissait qu'en Belgique et en Hollande, publiait des séries comme *Pim Pam Poum* ou *Flash Gordon*, et *Spirou* publiait *Superman* ou *Red Ryder*. Ça s'est arrêté avec la guerre, car les communications avec les États-Unis étaient interrompues. Des dessinateurs belges ont pris le relais en continuant ces séries, comme Jijé ou Jacobs. C'est ainsi qu'a commencé le phénomène de la bande dessinée belge.

Quelles ont été les conditions de votre arrivée à *Spirou* ?

J'ai appris que le frère de Jijé habitait à 2 km de chez moi. Je l'ai rencontré, lui ai montré mes dessins et il m'a présenté chez Dupuis, situé à Charleroi. Examinant mes dessins, Charles Dupuis n'a pas été très enthousiaste : « Il faut encore travailler. » Même si j'avais été le meilleur dessinateur du monde, il m'aurait dit ça ! Il m'a quand même embauché car il lui manquait un letteur pour *Robbedoes*, l'édition flamande de *Spirou*. J'ai fait cela jusqu'à mon service militaire, puis suis revenu chez Dupuis qui, entre-temps, avait déménagé à Bruxelles. Il refusait sans cesse mes projets, jusqu'au jour où il a accepté *Sandy et Hoppy*, l'histoire d'un Australien accompagné d'un kangourou. J'ai fait 24 épisodes, mais j'étais très mal vu de la direction car je faisais de la BD en indépendant, alors que je bossais déjà comme letteur chez

eux. Même médiocres, les dessinateurs qui venaient de l'extérieur étaient eux bien acceptés. Quand j'en ai eu assez de *Sandy*, j'ai demandé des scénarios à Cauvin. Entre-temps, Louis Salvérius est mort et on m'a demandé de finir son album – il en était à 34 planches. Je l'ai terminé en m'inspirant fort de son dessin. Avec toute la délicatesse qui le caractérisait, Dupuis m'a alors dit : « Vous êtes le dernier à qui j'aurais pensé pour faire ce travail... » La série des *Tuniques bleues* comptait alors quatre albums. Et depuis 1972, je n'ai jamais arrêté...

Des regrets de ne pas avoir été soutenu par Charles Dupuis ?

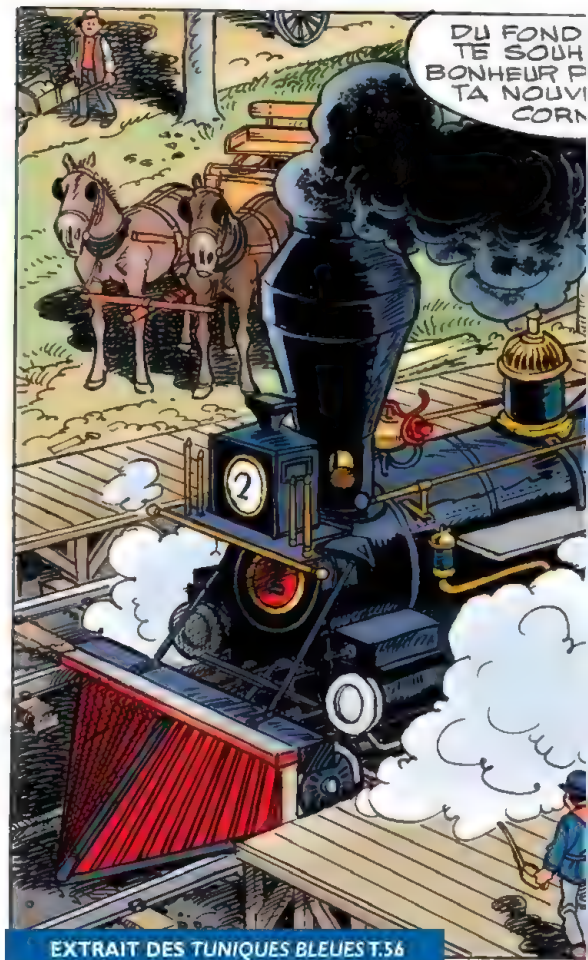
J'ai quand même eu un compliment de sa part, une fois. Quand *Les Tuniques bleues* marchaient bien et rapportaient de l'argent à Dupuis, il m'a prétendu le contraire de ce qu'il avait toujours dit : « J'ai toujours cru en vous ! » Vraiment une phrase de faux-cul. Il n'a pas toujours été chouette, mais je lui pardonne. En réalité, il voulait que tout le monde dessine comme Franquin, mais s'il n'y avait eu que ce style-là, le journal n'aurait eu aucun charme ! Aujourd'hui, je suis un dinosaure qu'on conserve, un meuble de prix, puisque je rapporte encore de l'argent. Je n'ai pas l'intention de quitter la maison, mais de nos jours le journal a une autre approche, avec des scénarios et des styles différents, sur lesquels je ne porte pas de jugement. Je suis rétrograde, je relis toujours les mêmes BD de la « grande époque », quand on vendait davantage qu'aujourd'hui.

Dupuis était très catholique. Cela avait-il une influence sur votre travail ?

Non, mais il préférait engager des catholiques, ce que je ne suis pas. Il ne demandait pas de dessiner des bondieuseries, mais censurait le sexe et la violence. Encore maintenant, je dessine mal les femmes : ça date de cette époque où on n'en dessinait pas. À la différence de la BD américaine, comme *Jane* dans *Tarzan*, on rabotait les formes plantureuses. La violence aussi était censurée. Une fois dans *Sandy*, un gangster pointait une arme : l'arme a été remplacée par un doigt pointé censé être menaçant. C'était idiot ! Je ne suis pas un provocateur, mais j'aime bien ma liberté.

Votre querelle avec Raoul Cauvin, due à *Pauvre Lampil*, de l'histoire ancienne ?

Ce n'était pas à cause de la série, mais on s'est fait trop de vacheries, le climat n'était plus très sain, et

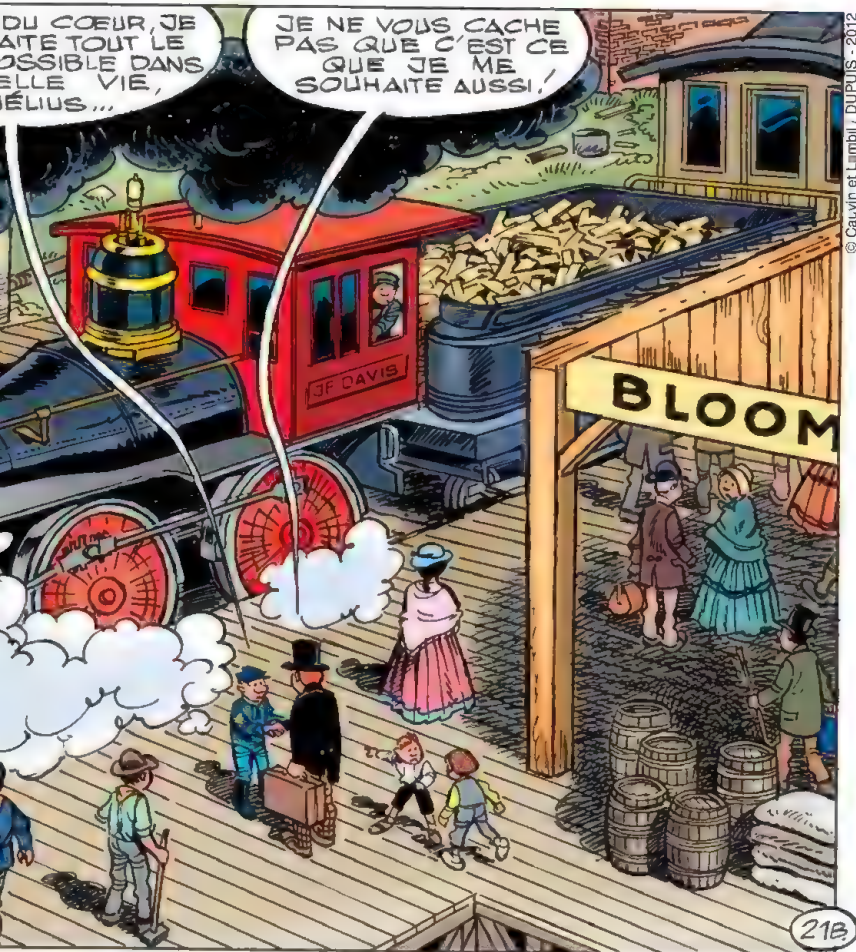


on a arrêté de se voir pendant au moins trois ans. Un jour, on a tourné la page et recommencé à travailler ensemble. Même pendant la brouille, on collaborait par le biais de la rédaction qui passait les textes et dessins de l'un à l'autre. Puis on s'est arrêté par manque de ventes. J'ai d'ailleurs eu des critiques en France qui disaient que c'était une BD trop belge. C'était surtout une distraction en marge des *Tuniques bleues*.

Les fréquentes critiques formulées à l'encontre des *Tuniques bleues* vous blessent ?

J'ignore ces reproches. Même en plein boom, on me disait déjà d'arrêter : « C'est mieux en plein succès. »





Complètement idiot. Si ça marche, je continue. Le directeur d'édition nous a dit un jour que *Pauvre Lampil* ne se vendait plus, mais qu'il voulait bien continuer. Avec Cauvin, on a convenu qu'il fallait arrêter pour ne pas s'imposer. Par ailleurs, je ne recherche pas particulièrement la rencontre avec les lecteurs, je suis pantoufflard. Cauvin est plus ouvert, il a un blog à son nom. J'ai bien un PC mais je ne vais pas sur Internet...

Vous vous lancez encore des défis en dessinant *Les Tuniques bleues* ?

Oui, d'ailleurs le fait d'avoir un scénariste est une bonne chose, car sur *Sandy*, je m'arrangeais pour faire des images faciles. Maintenant, j'ai des situations plus complexes à réaliser, comme des locomotives ou une case avec toute une gare pour l'album qui vient de paraître. Je m'oblige à faire des choses compliquées. Gare à ne pas tricher : quand plusieurs chevaux sont dans une image, il ne faut pas mettre des objets devant pour cacher des difficultés.

Comment fonctionne votre collaboration avec Cauvin ?

Généralement, je n'ai pas de droit de regard sur le scénario. Un jour, je lui ai dit que j'aimerais faire un truc sur l'Irlande, et il m'a donné un récit d'un bateau irlandais qui faisait la traversée

de l'Atlantique. Mais tout se passait sur le bateau, on ne voyait rien de l'Irlande ! Ça ne l'avait pas inspiré.

La série des *Tuniques bleues* aura 50 ans en 2018. Un projet dans les tuyaux ?

Pas de projet... Ça me paraît loin ! D'ailleurs, je n'ai plus de contrat à long terme. Avant c'était cinq ans, maintenant c'est par album et sans délais. J'aime qu'on me foute la paix !

PROPOS RECUEILLIS PAR
GERSENDE BOLLUT



BERNARD • KAMENICA • PAPAZOGLAKIS • PAGUET

CHAPMAN

LES ANNEES SANG ET O

LA BIOGRAPHIE EN BD DU GÉNIAL CRÉATEUR DE LOTUS

EN LIBRAIRIE LE 31 OCTOBRE

PLEIN GAZ

PLEIN GAZ, LA NOUVELLE COLLECTION BD & AUTO

Glénat
www.glenatbd.com

EN BOUT DE PISTE

Du ras des pâquerettes aux hautes sphères, il n'y a souvent que quelques battements d'ailes. Encore faut-il pour cela se débarrasser de quelques lourdeurs et se donner les moyens de son ambition. Manifestement, le major Bowen doit se délester quelque peu avant de s'envoler vers le succès.



À la suite d'un vol expérimental mal engagé, le lieutenant-colonel Cox et le sergent-major Bowen se sont retrouvés en perdition dans le désert du Nebraska. Ils ne tardent pas à être recueillis par le docteur russe Illya Kolev, qui dirige un repère ennemi dans ce *no man's land*. Ce personnage singulier les invite sous la pression à mettre leurs talents au service d'un prototype Soviétique d'avion stratosphérique. Une très désagréable surprise attend les deux pilotes après qu'ils sont parvenus à rejoindre leur propre base. Le nouveau commandant les met immédiatement aux arrêts. Apparemment, les secrets que Cox et Bowen ont entrevus dans la base russe sont de la plus haute importance...

Le major Bowen de Gil Formosa a prit son envol en mai 2011, avec un premier album prometteur. Aujourd'hui sort la suite des aventures de ce personnage qui semble avoir hérité de l'aura mystérieuse de Bob Morane, du machisme du lieutenant Dante (cf. *Kraken*) et du caractère du sergent Rock. Avec de telles ascendances, le pilote de chasse avait donc une certaine pression sur les épaules, plus difficile à supporter que les G de ses vols expérimentaux.

LES LOIS DE L'APESANTEUR

L'Homme le plus haut qui inaugura la série de Gil Formosa a démontré quelques qualités intéressantes. À travers son dessin tout d'abord, qui semble marquer un hommage appuyé à l'école espagnole des années 70, et plus particulièrement à Jordi Bernet. Les personnages de la série sont en effet éloquents de par leurs traits accentués et leur expressivité. Le tour de force de Gil Formosa est aussi d'avoir réussi à trouver un équilibre dans sa représentation qui allie élégance et dynamisme. Enfin, même si la mise en couleur des deux albums est plutôt réussie, le dessin pourrait aisément se passer de cet habillage tant la technique d'encre du dessinateur est soignée. Le scénario de la série mise sur le genre. Il est lui aussi à la croisée de plusieurs influences, dont celui des romans de fiction qui firent les beaux jours des éditions Fleuve Noir. On retrouve aussi, parfois, quelques accents du *Storm* de Don Lawrence. Malheureusement, la succession des rebondissements, des sensations fortes ou torrides priment un peu trop sur la cohérence des aventures du major Bowen. Si cette patine fait en partie le

charme de la série, c'est aussi son plus grand handicap. Car en suivant de trop près la recette du récit populaire, Gil Formosa en oublie l'un de ses principaux atouts qui consiste à atteindre une certaine profondeur là où on ne l'attend pas – et notamment grâce à l'humour.

Est-ce à dire que Bowen se complaît dans le premier degré ?

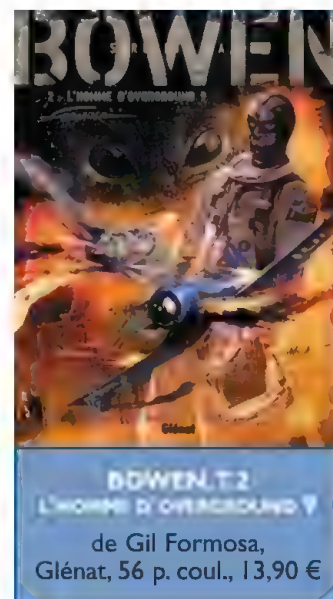
La question reste posée...

En attendant, ce second épisode accuse parfois un certain manque de consistance. Alors que *L'Homme le plus haut* déroulait avec légèreté son intrigue sans trop se perdre dans des méandres narratifs, *L'Homme d'overground 9* fait exactement le contraire. En dehors de sa débauche d'imprévus, ce nouvel épisode fait appel à des ellipses maladroites qui alourdissent l'ensemble. Bowen peut ainsi déambuler dans une base en alerte et emprunter un avion sans rencontrer le moindre souci. Autre exemple ? Un personnage tombe à point nommé pour aider Bowen alors que les dizaines de soldats à sa recherche font chou blanc tout au long des 48 pages... Pour une base ultra secrète,

cela fait bizarre.

Il serait dommage qu'une série qui a su démontrer un potentiel évident perde de l'altitude au bout de deux albums. Gageons que Gil Formosa, dont les qualités sont indéniables, saura tirer à temps sur le manche et redresser la situation.

KAMIL PLEJWALTZSKY



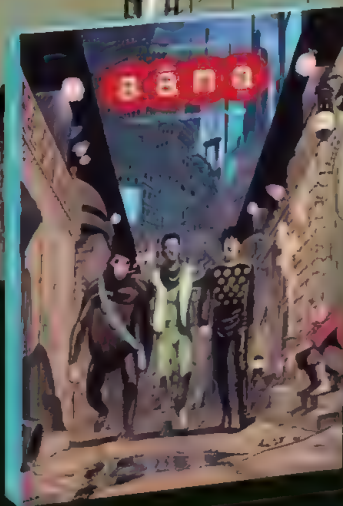
Frederik Peeters

a ā m a



Aventure, suspense, hypertechnologie
au cœur d'une grande série de science-fiction

Gallimard
www.gallimard.fr/bd



Un paradis infernal

L'éditeur Emmanuel Proust publie la suite de la prenante histoire de *Papeete 1914*. Entre intrigues politiques, guerres lointaines et morts inexplicables de femmes, on se perd à nouveau avec plaisir dans le suspense made in Tahiti.



© Quella-Guyot et Morice / EMMANUEL PROUST

Dans ce second et dernier tome intitulé *Bleu Horizon*, on se replonge sans transition dans l'ambiance tendue de la fin de son prédécesseur, une ambiance au goût de guerre mondiale qui fait rage dans la lointaine Europe et a su atteindre la languissante et douce île de Papeete. Avec l'arrivée des cuirassés allemands commence un bombardement qui fait rage dans toute l'île, les dégâts sont conséquents à tous les niveaux, la population a peur. Le commandant Destremau rencontre en outre de sérieuses difficultés d'entente avec le gouverneur de l'île qu'il soupçonne de corruption et de se lier avec « l'ennemi » qu'il trouve en la personne des investisseurs allemands installés dans l'île.

Pendant ce temps, en toile de fond, la mystérieuse enquête de Combaud suit son cours, et des Vahinés continuent de tomber sans explication des falaises qu'elles connaissent pourtant mieux qu'elles-mêmes.

Dans cette dernière affaire, tout semble d'ailleurs accuser Combaud, dont l'arrivée concorde avec le début de ces chutes étranges et surtout, fatales. Mais la vérité se cache bien dans cette île de l'oubli, de la douceur et de l'onirisme, et les complications ne se font pas attendre pour épaissir le mystère...

UNE AUTHENTICITÉ DÉSARMANTE

Dans cette suite on retrouve l'univers habilement mis en place par les auteurs Didier Quella-Guyot et Sébastien Morice, oscillant entre calme et volupté chers aux Tahitiens et climat de panique patiné d'incertitudes diverses, mais aussi entre faits historiques et fiction savamment travaillée.

L'intrigue avance à pas mesurés, fidèle au rythme du premier tome *Rouge Tahiti* et, pourquoi pas, à la langue

typiquement polynésienne qui imprègne le scénario et les couleurs, toujours magnifiques et très caractéristiques des îles du Pacifique comme on les voyait alors, et comme on les voit encore aujourd'hui.

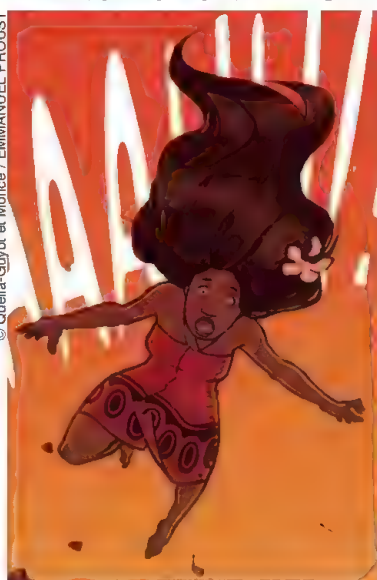
L'insertion de pages des journaux tenus par les différents protagonistes devient plus régulière, plus diversifiée. On se perd avec intérêt dans tous ces discours, et c'est un vrai jeu que de retrouver les propos des personnages et de suivre l'histoire à travers tant de paires d'yeux différents et pourtant si raccords dans leur vision de la situation pour le moins alarmante de l'île de Papeete.

UN DÉNOUEMENT BRUMEUX

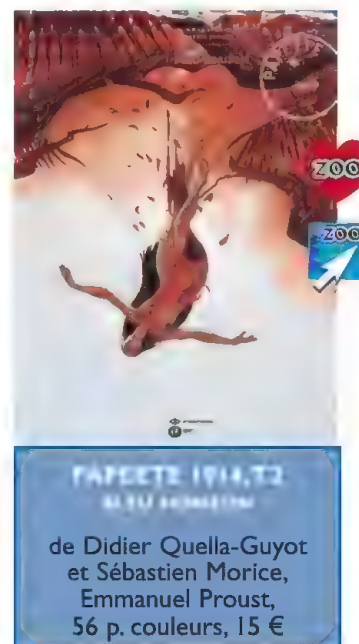
Le plus surprenant reste le dénouement, peu clair, peut-être volontairement évasif. On s'attend à de nouveaux rebondissements, à plus de détails, de retournements de situation et de péripéties, mais l'aventure s'arrête avec le départ de Combaud, laissant l'île après le bombardement, en train de se reconstruire et avec ses histoires internes en suspens ou réglées sans surprise. On ne sait pas ce qu'il advient des prisonniers allemands, le mystère du meurtre des Vahinés se résout brutalement, et pour le comprendre il faut être attentif à

plusieurs détails du récit qu'on ne décèle pas forcément à la première lecture. Sans compter le doute qui plane toujours concernant le retour de la guerre sur Papeete... L'histoire s'arrêtant là, on reste forcément un peu sur sa faim, et pourtant on savoure avec plaisir ces dernières pages passées au milieu d'un paradis perdu.

ALIX DE YELST



© Quella-Guyot et Morice / EMMANUEL PROUST



de Didier Quella-Guyot
et Sébastien Morice,
Emmanuel Proust,
56 p. couleurs, 15 €



© Mathis et Martin - MC PRODUCTIONS

I SEE DEAD PEOPLE

Un mort qui ne veut pas rester chez les morts. Un vivant qui lorgne du côté des morts. Un papa fossoyeur, une maman taxidermiste, un cowboy trépassé de la grippe, le Diable, un grand oncle diabolique... Mettez m'en un de chaque, emballez-moi ça avec un dessin du feu de dieu, c'est pour consommer tout de suite.

Vincent est mort, mais ne le sait pas vraiment, en tout cas pas assez pour rester à sa place, au cimetière. Il converse donc, à l'aise, avec son petit frère Antoine, et se permet même d'ouvrir des portes entre le pays des morts et celui des vivants. Antoine met le pied de l'autre côté, et c'est le bazar. S'en mêlent tout un tas de personnages truculents, dont un cowboy gardien de pont et un Diable que ne renierait pas Lincoln (celui des frères Jouvray, pas le président mort). La virtuosité graphique de Thierry Martin ne fait pas tout, l'univers lui-même est passionnant. Un peu de Lewis Carroll, une pointe de Little Nemo, un rien de Tim Burton, un zeste de Miyazaki, une once de *Brazil* et de *Metropolis*... Un mélange d'ambiances et de thèmes, d'une parfaite cohérence au final.

UNE RÉÉDITION OPPORTUNE

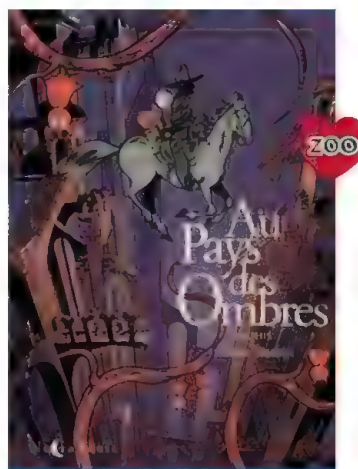
Action, émotion, onirisme, aventure, suspense, grand spectacle, frisson, amour (si si)... tout est réuni pour un one-shot haut de gamme. Passé trop inaperçu en 2005 (*Vincent, mon frère mort vivant*), il ressort avec une nouvelle couverture, dix pages de croquis et une préface de Patrice Leconte (Thierry Martin a réalisé une partie du storyboard de son tout récent film d'animation, *Le Magasin des suicides*).

DU TOUT PUBLIC DE QUALITÉ

Les auteurs de l'excellente série Delcourt *Le Roman de Renart* nous offrent un récit à part. Pas facile de parler de

la mort, donc du deuil, sans sombrer dans la mièvrerie, le pathos ou le cynisme. Ce livre est la preuve que c'est possible. Il s'adresse aux plus jeunes qui aiment se faire peur, aux ados (atmosphère *Walking Dead* au détour d'une scène) et aux « grands », sans distinction calculée. Pas de leçon de morale lourdingue, pas de jugement. Juste un chemin, celui de l'imagination, qui sert de clef. S'il y a une justice dans ce monde de la BD, ce bijou ne restera pas noyé dans la masse des sorties actuelles.

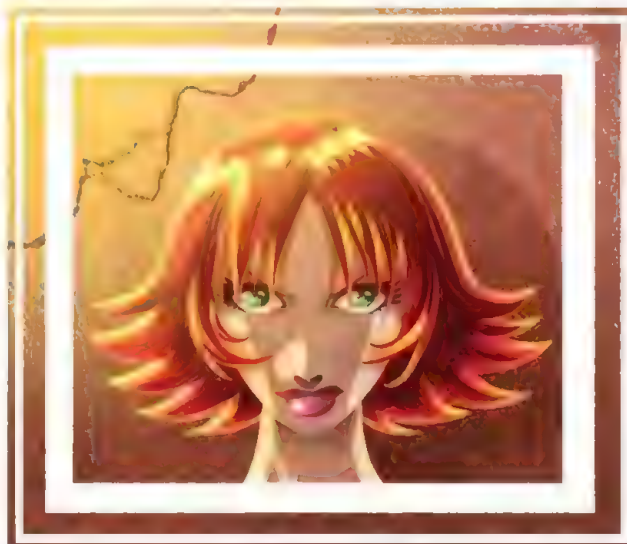
PHILIPPE CORDIER



AU PAYS DES OMBRES

de Mathis
et Thierry Martin,
Soleil, coll. Noctambule,
96 p. couleurs, 17,95 €

FLORÉAN.ZERRICOU.STUDIO 2HE
INFINITY & DUST
01.2-A.D.N PROJECT



Grâce à une avancée prodigieuse sur la recherche A.D.N., des chercheurs ont découvert l'existence d'hormones d'agressivité.



Que veulent-ils cacher ?
Qu'est-ce qui les lie entre eux ?
EN LIBRAIRIE LE 11 OCTOBRE

www.cleopas.com

cleopas



La Petite Peste philosophe, de Vanna Vinci



Dès sa mise au monde, cette petite fille se montre rétive quant à la perspective

de rejoindre la masse des humains. Quelques années plus tard, elle lit déjà Kant, Kraus ou Cioran, et pose un regard (très) précocement cynique sur ses contemporains. Peu disposée à se mélanger aux enfants de son âge, elle leur préfère la compagnie d'un gorille en peluche qui l'écoute palabrer sans la contredire. Organisé en pages de deux strips, *La Petite Peste philosophe* met en scène un personnage qui s'inscrit dans la lignée de Mafalda et Daria. Tome 2 prévu début 2013. Marabout, 144 p. n&b, 10 €

SYLVIE DASSIER

Banana Games, T.3, Chicago Balls, de Christian Zanier



Alex est un prostitué transsexuel (joli visage, belle poitrine, mais service trois pièces !) qui préfère la fellation à la sodomie passive. À l'heure de sa

mort, il se remémore les plus beaux et sensuels moments de sa vie. On n'est pas obligé d'apprécier l'affirmation sexuelle du héros, mais il faut reconnaître que le dessin de Zanier s'est bien amélioré depuis ses *Buffy* ou encore *Rising Stars*, publiés chez des éditeurs tout public. La juxtaposition des personnages sur des décors parfois tirés de photos fonctionne, et les couleurs sont superbes !

Tabou, 48 p. couleurs, 15,20 €

MICHEL DARTAY

Uderzo, L'intégrale 1941-1951, de Cauvin et Duchêne



Ce que Philippe Cauvin et Alain Duchêne sont en train de faire avec le concours des éditions Hors Collection est tout

simplement de poser la première pierre d'un catalogue raisonné de l'œuvre d'Albert Uderzo. La performance est suffisamment remarquable pour être soulignée. Dans cet épais volume au dos toilé se trouvent tous les dessins et bandes dessinées publiés par Uderzo entre 1941 (il n'a alors que 14 ans !) et 1951. 400 pages de reproductions exhaustives, avec par ordre chronologique, de nombreuses BD bien sûr, mais aussi des illustrations de partitions musicales, des couvertures de magazines, des dessins réalisés pendant son service militaire ou des illustrations des rubriques à sensation de *France Dimanche*. Le travail de recherche des deux auteurs, aidés par Uderzo, est assez éblouissant.

Hors Collection, 420 p. n&b, 69 €

THIERRY LEMAIRE

ACID MITRIC

L'alchimie, nombreux sont ceux qui ont tenté d'en percer les mystères. Entre réalité et fiction, la frontière est mince quand on parle de cette discipline. Nicolas Mitric est bien décidé à nous en révéler les moindres recoins avec son *Ultime voyage en alchimie*.



Dans *Ultime voyage en Alchimie*, Nicolas Mitric nous fait découvrir à travers l'incroyable récit d'Adrian les dessous de ce monde magique et mystique qu'est l'alchimie. C'est pour cela qu'il aborde le sujet de manière si concrète et parallèlement si chimérique.

Commencer son album par la découverte de la Table d'Émeraude (texte célèbre de la littérature alchimique présentant l'enseignement d'Hermès Trismégiste, patron des alchimistes, issu d'une fusion entre le Dieu égyptien Thot et le Dieu grec Hermès) par Apollonius de Tyane (philosophe qui a traduit une des versions les plus anciennes de la Table d'Émeraude) n'a rien d'anodin. Dès les premières pages, Nicolas Mitric pose les bases historiques de sa narration en abordant l'Hermétisme (doctrine occulte des alchimistes inspirée du Dieu Hermès Trismégiste). Les recherches de l'auteur

sur ce sujet sont les fondations de cet album et elles lui permettent de relier sa narration au réel. Cependant, cela ne peut pas suffire à en faire une histoire incroyable, il faut également ce côté fantastique qui reste cher à Nicolas Mitric.

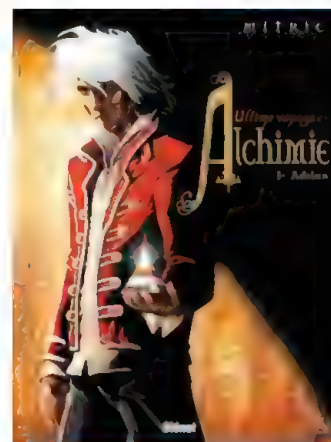
ENTRE DEUX MONDES

Au delà des faits historiques présents dans cet album concernant les fondements de l'alchimie, il ne faut pas oublier tout le côté mystérieux qui flotte autour du personnage principal. Talentueux jeune homme de 20 ans, notre protagoniste est sélectionné pour participer à la finale du concours Quintessence qui se déroule à Prague. Passionné par l'alchimie depuis son plus jeune âge, Adrian part plein d'espoir dans cette aventure, sans savoir qu'il y découvrira sa destinée. De surprises en déconvenues, notre jeune héros se retrouve malgré lui au sein d'un complot où le réel et le mystique vont se chevaucher pour lui ouvrir de nouvelles perspectives du monde.

En dehors du récit, Nicolas Mitric nous captive également grâce à la qualité de son trait, qui révèle des personnages aux allures charismatiques et des décors somptueux aux perspectives impressionnantes. Son habileté à varier les ambiances à l'aide de subtils changements de couleurs apporte la sensation de pouvoir passer d'un monde à l'autre tout en gardant la qualité du dessin. Ce premier tome d'*Ultime voyage en*

Alchimie est plus qu'un récit imaginaire sur le thème de l'alchimie, c'est surtout une histoire fantastique fondée sur des faits historiques non négligeables que sème Nicolas Mitric tout au long de l'album. Les bases sont donc posées et c'est maintenant au tour d'Adrian de connaître son véritable rôle dans l'histoire de l'alchimie. L'auteur possède tous les facteurs pour faire de son projet une série incontournable de la bande dessinée ésotérique.

AUDREY RETOU



ULTIME VOYAGE
EN ALCHIMIE, T.1
ADRIAN

de Nicolas Mitric,
Glénat, coll. Grafica,
48 p. couleurs, 13,90 €

LES REINES DE SANG

POUR RÉGNER,
ELLES SONT PRÊTES À TOUT.



ISABELLE
LA LOUVE DE FRANCE
TOME 1/2

LE 17 OCTOBRE EN LIBRAIRIE

DEL COURT

Sois belle ET TAIS-TOI !

Philippe Berthet a rencontré le succès à travers une sculpturale pin-up du nom de Dottie. La romance aura duré le temps de six albums¹. Après ça, Dottie s'est enlaidie. Désormais, elle racole dans des séries mineures indignes d'elle. Philippe, de son côté, s'est encanaillé avec d'autres...

L'histoire était partie sur de bons rails pourtant. Philippe avait commencé à se faire une sacrée réputation parmi les privés de la Côte Ouest. Des enquêtes bien ficelées, du travail propre et de l'inspiration.

La boîte aux lettres ne vomissait plus d'impayés ou de mises en demeure. Pas de quoi faire la tournée des grands ducs tous les mois, mais au moins la période de rodage était terminée. Ça n'a pas traîné pour qu'une créature vienne pour mettre ses jambes interminables autour du cou de Philippe. Faut dire qu'elle lui a donné le feu sacré. Du jour au lendemain, Philippe est devenu un cador. Tous les parasites du milieu sont venus le courtiser et lui cirer les godillots... Classique !

Au départ, nous autres, on était contents pour lui. On se taisait. Après les six premières affaires, il y a eu des murmures... Des gars pointaient du doigt cette garce de Pin-up, d'autres accusaient les sangsues...

Les trois dernières affaires dans lesquelles cette starlette avait embarqué Philippe renvoyaient des relents de scandale². C'est vrai, les enquêtes n'avaient plus l'épaisseur du whisky

écossais. Ça commençait à sentir cette camelote de Label 5. Le truc qu'on sert aux caves pour qu'ils se donnent des airs...

LA VALSE DES MOUÈRES

On ne sait pas ce qu'il s'est passé avec Dottie. Ça doit être le désamour... On la voit poser à droite, à gauche, se compromettre dans des histoires creuses à ressasser des rengaines qui n'intéressent personne. Il n'y a plus que les vice-lards pour mendier l'apparition de ses rondeurs.

Aujourd'hui, « Madame » fréquente Howard Hugues, Hitchcock et tout un tas d'autres requins. Elle s'imaginerait quoi ? Qu'elle va nous impressionner ? Pfff... À d'autres mam'zelle !

Philippe vient nous trouver au rade régulièrement. À chaque fois il nous présente une poupée différente. La première s'appelait Yoni. Elle était sans intérêt. Aucune autre conversation que celle de sa plastique. Vulgaire et maquillée comme une voiture volée... La seconde, Nico, est pire. Elle nous fait tellement de clins d'œil qu'on a l'impression qu'elle nous envoie un message en morse. Pour épater la galerie,



© Duval et Berthet - DARGAUD 2012

elle nous dit qu'elle connaît Hergé, Kraftwerk, le Velvet Underground, Ian Fleming... Nous on n'est pas dupe. Elle n'a rien à raconter.

« Ramener des greluches pareilles ! », c'est à croire que Philippe a tourné mac...

C'est triste, l'histoire se répète. Nico ressemble à Dottie quand celle-ci s'est mise à se compromettre... C'est comme qui dirait « archétypal ». À ce train-là, on risque d'assister à ce défilé de potiches pendant longtemps.

Les copains et moi, on ne sait plus quoi faire. On se tâte. Faudrait que quelqu'un ait le courage de lui dire à Philippe : « Tu mérites mieux que ça ! »... Mais qui va s'y coller ?

KAMIL PLEJWALTZKY

¹ Les six premiers albums de la série Pin-up : *Remember Pearl Harbor*, *Poison Ivy*, *Flying Dottie*, *Blackbird*, *Colonel Abel*, *Gladys*.

² Les trois derniers albums de la série Pin-up : *Las Vegas*, *Big Bunny*, *Venin*.



PHILIPPE BERTHET



NICO, T.3
FEMMES FATALES

de Fred Duval
et Philippe Berthet,
Dargaud,

64 p. couleurs, 13,99 €

Dans les eaux troubles de la mer Noire,
la vengeance attend son heure.



NOUVEL ALBUM
**LARGO
WINCH**



Actuellement en librairie



MARIE À TOUT PRIX

Déjà 8 tomes pour *Magasin général*, de Loisel et Tripp, et un succès qui ne se dément pas. La nouvelle petite fiancée du Québec a un nom : Marie Ducharme. Maria Chapdelaine a du souci à se faire.



Les belles histoires, on a envie qu'elles ne finissent jamais.

Celle de *Magasin général* devait à l'origine comporter trois tomes, mais en préface du tome 3 justement, Régis Loisel et Jean-Louis Tripp préférèrent crever l'abcès de cet « enfiroupage de la trilogie » (cette arnaque, pour tous ceux qui ne maîtriseraient pas le vocabulaire de la Belle Province). « C'est en écrivant ce deuxième opus, notent les deux compères, que l'évidence nous est apparue : trois tomes n'y suffiraient pas. Quatre, nous sommes-nous dit. Puis cinq... Aujourd'hui, nous sommes parvenus à la conclusion que six apparaît comme un chiffre raisonnable... Une double trilogie, donc... Nous espérons ne pas nous trom-

per. » Eh bien c'est raté les amis. Le présent tome 8 ne sera même pas le dernier puisqu'un ultime album de 100 pages est prévu au premier semestre 2013. La série s'achèvera-t-elle après trois trilogies ? L'avenir le confirmera. Une chose est sûre, ce ne sont pas les amoureux de *Magasin général*, et ils sont nombreux si l'on en croit les tirages minimums de 100 000 exemplaires à chaque tome, qui se plaindront de cette « petite » rallonge au plan initial.

NOTRE-DAME-DES-LACS. TON UNIVERS DÉLECTABLE

« Pour faire un bon film, il faut trois choses : une bonne histoire, une bonne histoire et une bonne histoire », disait Alfred Hitchcock. Certes. Pour *Magasin général*, le théâtre est un peu différent. Les trois choses qui en font une bonne bande dessinée sont ses bons personnages, ses bons personnages et surtout ses bons personnages. Et la minuscule paroisse de Notre-Dame-des-Lacs, cadre de la série dans une vallée enchantée quoique perdue du Québec, en possède une belle galerie. Marie l'oreille attentive du magasin général, Serge le phare dans la tempête, Gaëtan l'enfant de 30 ans, Réjean le curé malgré lui, Jacinthe la cousine dans l'ombre, Alcide le poète difforme, Noël le joyeux païen, les trois pestes de belles-sœurs, etc. La liste est trop

longue pour être entièrement développée ici. Presque en autarcie dans leur hameau, les habitants se croisent, s'embrassent, se voient vieillir, s'entraident, se querellent, font la fête... vivent quoi ! Et ce n'est pas toujours facile en cette année 1927. Autres temps, autres mœurs ? Un peu, certainement. Mais même exprimées autrement, les préoccupations de l'époque ne diffèrent pas des nôtres : la différence, les conflits intergénérationnels, la place de la femme, de la religion, l'intolérance...

LA VIE QUI VA

« Les gens de mon pays / Ce sont gens de paroles / Et gens de causerie / Qui parlent pour s'entendre », chante le Québécois Gilles Vigneault. Justement, la richesse du scénario de *Magasin général*, qui pour ses détracteurs en fait sa faiblesse, est d'éviter les effets dramatiques. Peu de coups de théâtre, mais plutôt la vie qui va, avec ses feux d'artifice, ses coups de mou, ses rêves et ses drames. Le tome 8 en a quelques-uns en réserve. Marie Ducharme qui tombe enceinte, Réjean Beauregard qui fait une crise de foi, les Madames Gladu qui jettent l'éponge, les mères du village qui retrouvent leurs 18 ans et toujours la voix off de Félix, feu l'époux de Marie, qui assiste depuis les nuages aux bouleversements qui secouent Notre-Dame-des-Lacs. Un hameau qui en l'espace d'un été et de

deux hivers a perdu son maire et son curé, connu l'ouverture d'un restaurant, vu le charleston rendre folle la moitié du hameau, et plus que tout, failli voir disparaître son magasin général. C'est peu et beaucoup à la fois, tellement l'identification aux acteurs de cette série est forte. Il faut se faire une raison, cette belle histoire s'arrêtera un jour. Il sera alors bien difficile de quitter autant d'amis de papier.

THIERRY LEMAIRE



de Tripp et Loisel,
Casterman,
60 p. couleurs, 14,95 €



OLIVIER VATINE

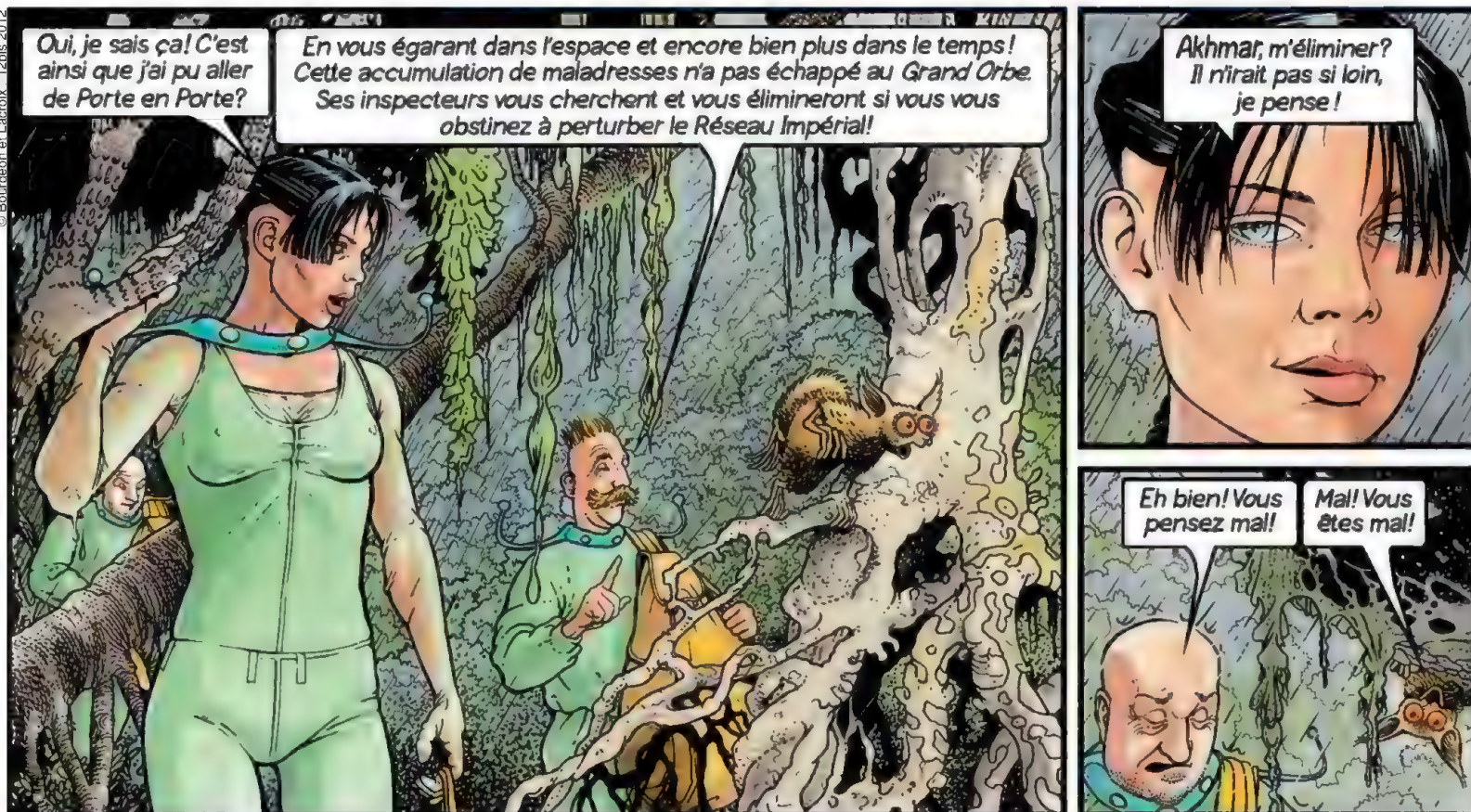
Niourk

L'ÉVÉNEMENT SF DE L'ANNÉE 2012

Disponible en librairie le 11 octobre.

LES CLEFS DE LA « CYANN-FICTION »

© Bourgeon et Lacroix - 12bis 2012



Après avoir peint *Les Couleurs de Marcade* et arpenté *Les Couleurs de l'Entrepasse*, François Bourgeon nous fait visiter les coulisses du Cycle de Cyann. Cool !

Maitre reconnu de la bande dessinée historique avec *Les Passagers du vent* et *Les Compagnons du crépuscule*, François Bourgeon est aussi un grand créateur d'univers. En ouvrant *Le Cycle de Cyann* dans les années 1990, il s'emparait d'un territoire où il n'était pas attendu, celui de la science-fiction, qu'il traite avec le souci du détail et le réalisme qui lui sont habituels. Changement de registre ? Pas si sûr. Pour le dessinateur, comme pour le voyageur temporel, le futur est une époque historique comme les autres...

ENTRETIEN AVEC FRANÇOIS BOURGEON

Sur les pages de titre du *Cycle de Cyann*, pourquoi employez-vous les termes *conception* et *réalisation*, plutôt que scénario et dessin ?

François Bourgeon : Ce n'est pas du tout la même chose. Pour *Le Cycle de Cyann*, je fais à la fois le scénario et le dessin. Claude Lacroix m'aide dans la conception, c'est-à-dire pour les étapes préparatoires de l'un et de l'autre. Je fais un premier synopsis, Claude apporte ses idées. Quand on est à peu près

d'accord, j'écris le scénario que je retravaille au fur et à mesure que les planches avancent. Pareillement pour le dessin. Claude propose des études, des décors sur un certain nombre de sujets. Nous discutons, puis je m'occupe de la réalisation : planches, dessin, mise en place, couleurs et lettrage.

Lacroix vous aide à imaginer l'univers, mais n'intervient pas dans l'intrigue ?

Prenons un parallèle. Pour *Les Passagers du vent*, je m'appuie sur des documents historiques. Si par exemple je dois dessiner La Nouvelle Orléans, j'essaie de trouver des gravures. Le travail qu'on fait ensemble avec Claude Lacroix est à peu près l'équivalent de ce travail préalable de recherches qu'on réalise pour les œuvres historiques. Nous établissons ensemble les planètes, les lieux, les animaux, les sociétés traversées... C'est tout un travail d'invention qui nourrit le récit. Ensuite, je m'occupe seul de la phase d'écriture du scénario, mais on en rediscute avec Claude. Il me donne

son avis, me pose des questions ou propose des idées de personnages. Par exemple, c'est lui qui a imaginé le Wékan qui apparaît dans le cinquième album, une bestiole farfelue mais capable de calculer avec précision n'importe quel déplacement spatio-temporel.

Le nom du Wékan est bien trouvé, on n'en perçoit pas immédiatement la subtilité !

Claude a beaucoup de fantaisie pour ce genre de trouvailles. On avait décidé dès le départ de donner des noms simples aux choses ou aux animaux nécessitant un néologisme. Par exemple, un oiseau endémique d'Ohl, une sorte de cygne imbécile et bleu, est appelé l'enquêteur car son cri est « Yalor ! Yalor ! ». L'écajol est une sorte d'écureuil très doux, etc. Bien sûr les choses sont parfois un peu déformées.

Est-ce pour conserver votre trait réaliste que vous avez composé toute cette documentation ?

Ce qui est intéressant quand on a un dessin réaliste, c'est d'essayer d'en tirer le maximum. Dans un album historique, si je dessine une ville le matin, je mets le soleil à l'est. En science-fiction,



on fait exactement la même chose. Même si ce sont des planètes inventées, nous en connaissons les caractéristiques : combien elles ont de lunes, l'influence d'éventuels anneaux sur le climat, leur vitesse de rotation et de révolution... Nous essayons de nous piéger nous-mêmes dans une réalité fictive

Vous construisez votre intrigue à rebours, et Cyann semble penser que les choses qu'elle ne comprend pas correspondent à des événements futurs qu'il « faudra réaliser ». C'est bien cela ?

Avec l'idée des voyages dans le temps, on pose souvent un paradoxe simple que voici : si en revenant dans le passé je tue mon grand-père avant la naissance de mon propre père, puis-je être encore là pour accomplir mon crime ? Partant de cette question, les auteurs de SF font des choix : soit on peut chan-

ger le passé et tout le futur en est transformé, soit on ne le peut pas et les choses se produisent comme elles l'ont fait et comme elles le feront. Soit encore, on introduit un autre continuum, un monde parallèle se crée à partir du moment où on a changé le passé. Cyann est une adepte de la première hypothèse. Au stade où elle en est rendue dans le cinquième album, ses connaissances lui font penser que si un événement s'est déjà produit dans son passé personnel, et qu'il semble venir de son « moi » futur, alors à un moment elle devra accomplir les actions correspondantes. Au contraire, les gens du Grand Orbe ont très peur qu'on touche à leur passé. Les allers-retours de Cyann dans le temps et l'espace les agacent prodigieusement, elle représente un danger à leurs yeux.

En passant la série chez 12bis, vous avez changé certaines couvertures, mais pas toutes. Pourquoi ?

Le format de publication aux éditions 12bis est plus grand, les livres ont bénéficié d'une nouvelle photogravure. La toute première couverture a été épargnée car je n'avais pas envie de la refaire. J'aimais bien la première couverture des *Couleurs de Marcade*, mais elle racontait quelque chose qui n'existe pas dans l'histoire. Cyann était montrée en pleine chute, et elle chute effectivement à deux reprises dans l'album, mais pas à l'endroit qui est montré en couverture. Je suis donc assez content d'avoir pu proposer une nouvelle version. Mais la véritable raison des changements de couverture ? C'est une exigence des libraires. Pour qu'ils reprennent un livre, on ne peut plus se contenter de le rééditer. Une nouvelle couverture, cela aide à relancer la série.

PROPOS RECUEILLIS PAR
JÉRÔME BRIOT



LE PENDULE DE FOUCAULT

"LA RELIGION SANS LA SCIENCE N'EST RIEN" - EINSTEIN -

Les habitants de la Plateterre sont soumis à la doctrine de la Voie, la religion en place. Mais le peuple des Foucaults détiendrait la preuve irréfutable que le Terre tourne, de quoi faire tomber le Clergé, et affranchir le peuple de l'obscurantisme.

Par Didier CONVARD,
Éric ADAM et Fred VIGNAUX

POUR EN SAVOIR PLUS

Disponible rayon BD

Glénat
www.glenatbd.com

TARDI DERRIÈRE LES BARBELÉS

Oubliez *La Vache* et le *Prisonnier* ou *Papa Schultz*. Avec *Moi, René Tardi prisonnier de guerre au Stalag IIB*, Jacques Tardi plonge au cœur des camps de prisonniers de la Seconde Guerre mondiale. Un document rare.



Tardi et la guerre. Le refrain est connu des amateurs de bande dessinée. Les tranchées, les poilus, la boucherie, quatre années d'horreur les pieds dans la boue entouré par les rats. Mais, mais, attendez une minute : l'expansionnisme allemand, la drôle de guerre, l'exode, la capitulation, les camps de prisonniers... Pas de doute, avec *Stalag IIB* l'auteur de *Putain de guerre* ! a changé d'époque. C'est bien la Seconde Guerre mondiale qui occupe cette fois ses pensées, avec un épais volume retraçant quelques années de la vie de son père René, militaire à l'époque. Le sergent chef Tardi, conducteur de char, avait en effet consigné dans des cahiers d'écolier ses souvenirs sur cette période douloureuse. Après des années de réflexion, son fils dessinateur les reprend aujourd'hui avec la même

intention pédagogique que ses albums sur la Guerre de 14. Même si les événements décrits dans *Stalag IIB* ne sont pas les plus insoutenables du second conflit mondial, Tardi (et ses lecteurs) pourrai(en)t encore s'écrier « Putain de guerre ! »

D'ailleurs, il existe quelques analogies avec la série de petits fascicules racontant, année par année, la période 1914-1919. Utilisation de trois cases horizontales par planches par exemple, qui donne une certaine lenteur au récit, tout en permettant, grâce à la taille des vignettes, d'insister sur les plans d'ensemble et les scènes de groupe. La mise en couleurs également, et le choix quasi exclusif d'une seule coloration par case, déclinée en quelques teintes. L'usage du gris pour le passé et du sépia pour le passé anté-

rieur est à ce propos une riche idée. Les récitatifs enfin, très utilisés dans les deux cas et qui ralentissent un peu plus la lecture. Avis donc aux lecteurs : le propos n'est pas ici d'enfiler les scènes d'action comme des perles, mais plutôt de livrer une énorme quantité d'informations avec la volonté de ne pas assommer. Un Tardi, ça se mérite. Que les excités du tournage de page passent leur chemin.

LE QUOTIDIEN D'UN CAMP DE PRISONNIER

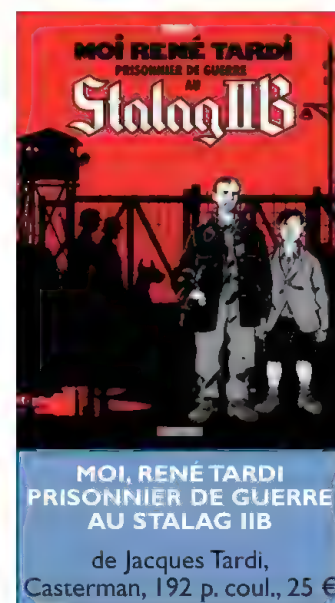
Quoi qu'il en soit, la patte Tardi est bien là. Mais cette fois, l'intrigue touche le dessinateur plus que d'habitude. Comme astuce de narration, il se représente ainsi enfant, devisant avec la voix off de son père sur les souvenirs de celui-ci. Il n'hésite d'ailleurs pas à gentiment égratigner son pater-

nel, avec bonne ou mauvaise foi. Le jeune Jacques participe presque aux événements, apparaissant de temps à autres au beau milieu d'une scène. La drôle de guerre et les courts mais intenses combats du 10 mai 1940 jusqu'à l'armistice, sont avalés en guise d'apéritif. Le plat principal arrive ensuite, avec les années de captivité du tankiste dans un camp de Poméranie, à l'extrême est de l'Allemagne nazie.

Là, dans ce camp immense dont les baraquements contiennent des dizaines de milliers d'hommes, les conditions de détention sont rudes. La mer est proche, mais les prisonniers ne la verront évidemment jamais. Au lieu de cela, ils connaîtront la faim, la dysenterie, le froid, les brimades. Le lecteur aussi, qui suit René dans sa visite guidée des lieux. La cuisine, l'hôpital, la trésorerie, le magasin, la Poste et même les toilettes dévoilent leurs secrets. Les combines, le marché noir, les appels sans fin, la promiscuité, la chasse aux poux, l'ennui, les sabotages rythment le quotidien de la vie du camp. La valeur historique du livre saute aux yeux dès les premières pages.

Le journal intime de René Tardi est un témoignage précieux, car rare. Le dégoût de la guerre qu'il lègue, lui le militaire de carrière, à son fils Jacques, transpire dans les pages de *Stalag IIB*. Une raison de plus pour conseiller chaudement sa lecture.

THIERRY LEMAIRE



ÉVÉNEMENT !

L'ÉPERVIER

UNE AVENTURE AU CŒUR
DE L'HISTOIRE !

LA GRANDE SAGA DE
PATRICE PELLERIN

© MC PRODUCTIONS / QUADRANTS / PELLERIN

TOME 3 EN LIBRAIRIE LE 31 OCTOBRE

Sur ordre du roi Louis XV, le corsaire Yann du Kermeur doit se rendre toute affaire cessante au Canada. Remplaçant un espion sauvagement assassiné, il devra démentir les tensions explosives qui règnent entre Français, Anglais et Indiens.



QUADRANTS

Lucky Luke contre les pirates turcs

Lucky Luke est le personnage de la BD franco-belge le plus notoire en Turquie, véritable phénomène que l'on retrouve partout. Ce n'est pas par hasard : avant que la Turquie ne signe la Convention de Berne sur le droit d'auteur, le cowboy solitaire avait été tiré à des milliers d'exemplaires sans que leurs auteurs ne touchent un centime de droits !



YAHŞI BATI, FILM TURC DANS LEQUEL LE COWBOY APPARAÎT EN GUEST STAR

Comme nos pirates n'avaient pas de films (photographiques) pour l'impression des planches et qu'en ce temps-là, les scanners domestiques n'existaient pas, c'est dans une version dessinée par des dessinateurs locaux que les lecteurs turcs ont fait sa connaissance. Les premières copies sur papier calque sont le fait de Fuat Yılmaz dans une traduction d'Ali Öndeş. Mais bien d'autres dessinateurs turcs, qui ont tous fait carrière depuis, ont copié le héros.

Lucky Luke n'est pas le seul à passer sous la coupe réglée des pirates. Hergé s'en offusquait : les Turcs avaient inventé des aventures inédites de son héros, mais contrairement aux aventures de Tintin, il n'y a jamais eu de nouvelles aventures « turques » de Lucky Luke. En revanche, une adaptation cinématographique de Lucky Luke vit le jour en Turquie plusieurs années avant la France.



Le cowboy solitaire apparaît pour la première fois en Turquie en 1956 sous le titre de *Red Kit* (littéralement « peau rouge ») dans le magazine satirique *Dolmuş* édité par le dessinateur Turhan Selçuk, le créateur du fameux *Abdül-canbaz*. Le même magazine publie aussi *Sipru*, la version turque de *Spirou*. Plusieurs versions pirates suivent, mais c'est seulement en 1962 que *Lucky Luke* sera publié dans ses dessins d'origine dans l'hebdomadaire

Arkada des éditions Karaca qui en a acquis les droits. En 1969, le nom original *Lucky Luke* est ajouté au logo « *Red Kit* » sur toutes les publications.

Les années suivantes voient les aventures du cowboy publiées sous des formats divers, de fac-similés à des publications de qualité, par de nombreuses maisons d'édition comme les éditions Yurdağül (1962-1963), les éditions des frères Şakrak, les éditions Bilge et Asim, qui se font ainsi concurrence entre 1965 et 1971, ou encore les éditions Şilliler en 1974 et ce, jusqu'à la fin des années 1980, toujours sans payer de droits !

Les éditions Nil publient pendant les années 1980 des petits formats en grand nombre tandis que les années 1990 voient aussi apparaître *Lucky Luke* dans une série éducative des éditions Gelişim.

Après ces passages peu contrôlés, le journal *Milliyet* achète les droits exclusifs de publication de la série et dès lors, *Red Kit* connaît une publication fidèle et continue en Turquie. Finalement, des formats de très grande qualité apparaissent chez AD éditions, une filiale éditoriale du journal, jusqu'en 1996 quand İnkilâp Kitabevi reprend la publication en albums. En 2007, *Red Kit* trouve enfin une place stable au sein des éditions Yapı Kredi (filiale culturelle d'une des premières banques du pays) dans une nouvelle traduction de Eray Canberk sous la forme de grands albums en couleurs. Le 52^e album de cette série *Le Pont sur le Mississippi* (63^e album de la série originale)

est paru en février 2012. Yapı Kredi projette la publication de la totalité des quelque 70 albums de *Lucky Luke* en turc.

AU CINÉMA AUSSI

Alors que Morris et René Goscinny ont dû attendre 1971 pour voir adapté leur personnage à l'écran, ils se sont fait griller la politesse par... le cinéma turc.

C'est en Turquie en effet que le cowboy a pour la première fois été adapté au cinéma, en 1967, dans sa toute première adaptation pour l'écran : *Çifte Tabancalı Damat* (*Le Gendre aux deux colts*, réal. Nuri Ergün). Ce film en noir et blanc présente l'acteur principal Öztürk Serengil qui rêve qu'il est *Red Kit* et court d'aventure en aventure dans le Far West.

En 1971, c'est au tour de İzzet Günay de devenir *Red Kit* et de se battre contre les frères Dalton. En 1974, c'est la star Sadri Alışık qui incarne le cowboy dans *Atını Seven Kovboy* (*Le cowboy qui aimait son cheval*, réal. Aram Gülyüz). Avec l'arrivée du droit d'auteur en Turquie, *Red Kit* n'apparaîtra plus qu'en guest star ou sous forme de parodie au cinéma, comme dans le dernier film de Cem Yılmaz *Yahşi Bati* où *Lucky Luke* croise le héros ottoman du film dans un bureau de poste et se voit offrir un « çay » (un thé turc) par le facteur...

DIDIER PASAMONIK

Merci à Canan Maraslıgil et à Levent Cantek

Hayri Önder, Erol Kandıyar, Ferdi Sayışman, « Bora », Erdoğan Bozok...

L'émancipation DES DALTON

Agacés par le comportement de Joe et par ses idées belliqueuses qui finissent toujours par les mener en prison, les frères Dalton se séparent. Avant de se quitter, ils se lancent même un défi, le premier à ramener un million de dollars deviendra le chef de la bande.



Après une nouvelle évasion, voilà donc les Dalton menant quatre vies très différentes, choisissant tous diverses options pour faire fortune. Le découpage de l'album prend alors le ton d'un conte. Pour un peu, on se croirait dans *Les Trois Petits Cochons*. Il suffirait de remplacer les maisons de paille, de bois et de pierre par le jeu, la politique et la cuisine. Et Lucky Luke viendrait souffler sur tout ça pour tout faire retomber.

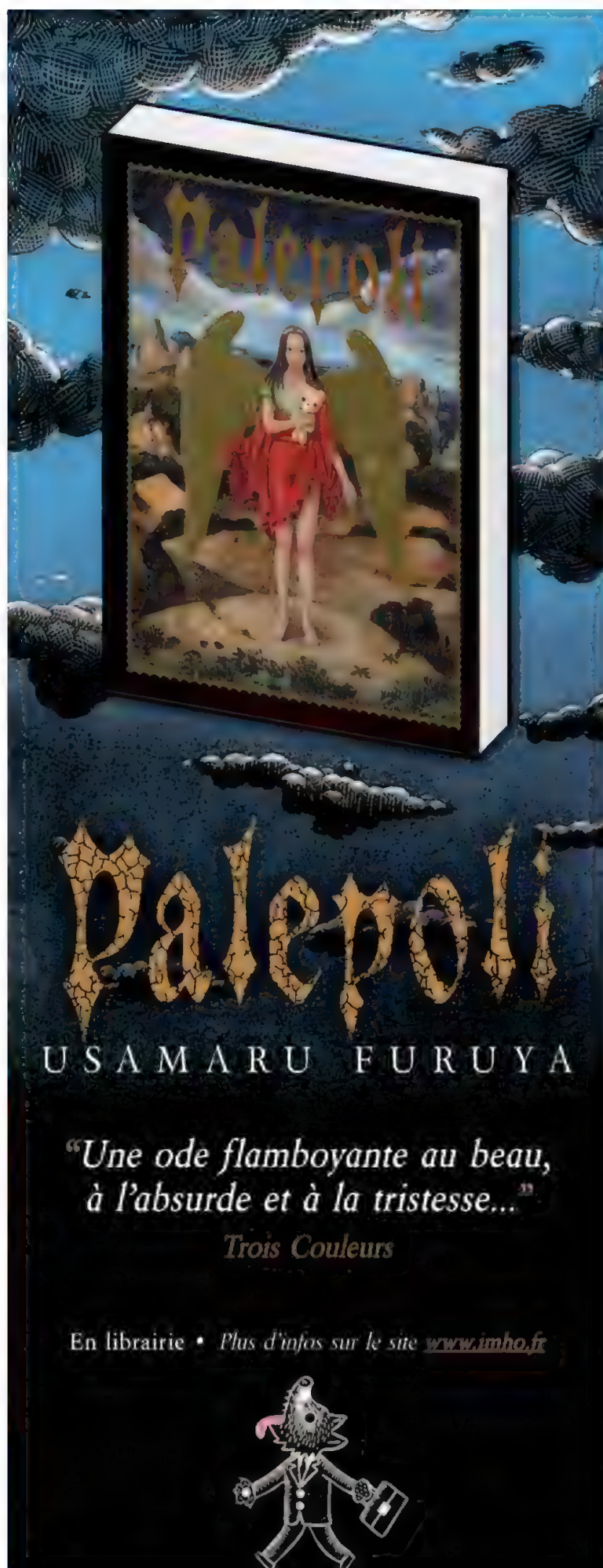
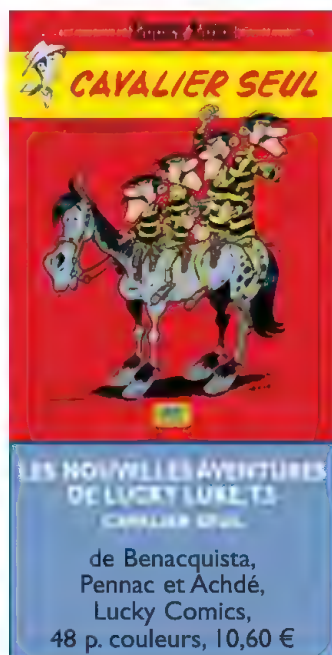
ACHDÉ ASSURE AU DESSIN

De son côté, Achdé est toujours à l'aise avec les personnages. Sans être totalement capable de reproduire le dessin initial, notamment au niveau des encrages et des visages, on retrouve vraiment l'univers visuel de la série qui a bercé notre jeunesse, et il faut avouer que c'est probablement l'une des meilleures reprises de série qui soit.

JOHN YOUNG

UN SCÉNARIO TROP NERVEUX

Au niveau du scénario, et malgré la présence de la bande des Dalton, on est plutôt dans le *Lucky Luke* de Morris, plus sérieux dans sa forme d'humour que dans celui de Goscinny. À part quelques clins d'œil graphiques en décor, peu de calembours, peu de situations drôles même. Le Joe Dalton de ce récit est un peu plus méchant et un peu plus violent que celui auquel on est habitué. D'autre part, le rythme de l'album, avec sa progression de personnages en parallèle, donne parfois l'impression de ne pas assez s'arrêter sur les événements. C'est fluide, mais parfois un peu rapide. Tout va vite, et tout semble tomber tout cuit sur les personnages. Seul le dénouement et l'utilisation d'un personnage supplémentaire qui rappellera de très bons souvenirs aux lecteurs créent un moment de pause et de recul.



Tom Carbone, Intégrale T.I, de Luc Cromheecke et Laurent Letzer

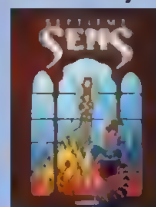


Objet d'un culte pleinement justifié, Tom Carbone fit son incursion dans l'hebdo Spirou en 1985 avant de s'éclipser 12 ans plus tard, et de réapparaître soudainement

au milieu des années 2000. Sous une robuste couverture cartonnée, Glénat propose de redécouvrir en deux volumes les aventures délicieusement absurdes d'un héros tout ce qu'il y a de plus ordinaire, avec notamment deux histoires inédites (dont une irrésistible en crayonné), en attendant l'attachant second volume qui inclura l'équivalent d'un 5^e album jamais paru. Si l'astucieuse préface et l'interview croisée des auteurs en préambule de l'album laissent un goût de trop peu, elles ne manquent pas de pertinence et délivrent un joli scoop au passage. Glénat, 200 p. couleurs, 30 €

GERSENDE BOLLUT

Septième sens, T.I, Veiller sur le monde, de Corbeyran et Défali



Après une découverte plus qu'insolite, l'équipe d'un laboratoire scientifique se retrouve mystérieusement décimée en pleine forêt par un être

non identifié. Seule survivante, une journaliste qui enquêtait sur leurs recherches est retrouvée inconsciente sur les lieux. À son réveil, elle est aussitôt kidnappée par une étrange organisation secrète nommée « Présence » et présidée par... des saints, made in XXI^e siècle. Comme une Jeanne d'Arc des banlieues, ou un St Antoine sans abri, tous dotés du « 7^e sens » qui les distingue du commun des mortels. Une histoire intrigante à la trame originale, avec son allure tour à tour fantastique ou scientifique qui tient le lecteur en haleine !

Delcourt, 56 p. couleurs, 14,30 €
ALIX DE YELST

Une tragédie grecque, T.I, Deux sœurs, de Nicaïse et Bartoli



Bien sûr, il faut passer l'épreuve du titre tartignolle et surmonter la banalité de la composition de la couverture. Allez, un peu de courage, ça en vaut la peine !

Car cette Tragédie grecque raconte en réalité l'histoire d'Aristote Onassis, le fameux armateur grec ; comment il vécut, comment il devint riche, quels furent ses rivaux. Le récit (si on pousse l'indulgence jusqu'à oublier la réplique tellement artificielle de la dernière case de la page 6) est très bien trousse, c'est du Largo Winch en plus riche et en à peine moins sulfureux, avec en prime un petit goût d'authentique.

Bamboo, 48 p. couleurs, 13,90 €
JÉRÔME BRIOT

UNE BONNE CORRECTION

Avant l'avènement des smartphones, une soirée pouvait se transformer en débat sur la véracité de telle ou telle info. Aujourd'hui, malgré la multiplicité des technologies et sources d'information, il reste un bastion d'irréductibles gaulois : les idées reçues.



Idées reçues et corrigées, Lejeune, Turalo, Peyraud © Guy Delcourt Productions - 2012

L'Amazonie est le poumon de la planète ; il ne faut pas réveiller un somnambule ; Christophe Colomb a découvert l'Amérique... semblent des choses acquises mais pourtant fausses ! Des idées reçues fortement ancrées que l'album *Idées reçues et corrigées* s'emploie à déboulonner.

À travers des saynètes d'une page dessinées par Jean-Philippe Peyraud, on alterne entre instants du quotidien avec des personnages récurrents (un fayot à lunettes, deux couples, un poète dragueur, etc.) et des gags décalés mettant en scène des extraterrestres, un jury de show TV ou des personnages célèbres. Une mise en scène fluide et légère qui évite la redondance narrative d'un « vrai mais faux » et pallie la solennité du propos. Propos qui est d'ailleurs accessible par la vulgarisation et la présence de nombreuses références pop, geeks ou culturelles et des jeux de mots.

DE LA PÉDAGOGIE POUR ADULTES

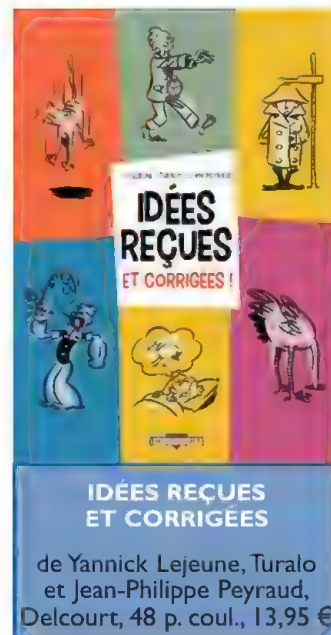
Derrière ce mélange d'humour et de didactique se cache un réel travail de

recherche effectué par un trio d'auteurs initié par Yannick Lejeune. La moitié du temps de création de l'album a ainsi été consacré à la vérification d'informations, à la lecture d'articles universitaires, au recoupement de sources... Une véritable bibliographie qu'on pourra d'ailleurs retrouver sur un site dédié accompagnée d'anecdotes bonus. Certaines idées reçues comme « le cheval blanc d'Henri IV » étaient par exemple trop floues et percluses d'hypothèses toutes valables qu'il a fallu les écarter du projet. De l'aveu même des auteurs, ils ont découvert des choses et cassé leurs propres idées reçues à la conception de ce recueil. Le virus contagieux de l'exactitude les a même poussés à se surveiller afin d'éviter les stéréotypes, dans un ping-pong enrichissant entre leurs trois approches.

Idées reçues et corrigées est certes un « catalogue » drôle et instructif dans lequel on pioche, mais en filigrane il brise sans condescendance les croyances populaires, à contre-courant d'une tendance des médias à entretenir les clichés sans vérification.

De quoi apprendre en s'amusant et briller dans un repas en brisant les Saint-Thomas adeptes du « J'ai vu à la télé ! »

WAYNE



IDÉES REÇUES ET CORRIGÉES

de Yannick Lejeune, Turalo et Jean-Philippe Peyraud, Delcourt, 48 p. coul., 13,95 €

OCYRRETEIST

NEW MOSCOW

UNE MÊME VILLE. PLUSIEURS RÉALITÉS.

Bienvenue à **New Moscow** ! Les Tsars ont repoussé l'insurrection bolchévique grâce à une révolution scientifique : la découverte de la fusion noire, censée apporter prospérité et paix sociale. Une paix d'apparence, puisque les prisons russes sont pleines d'opposants ! Parmi eux, le professeur Paskevitch, un chercheur arrêté pour avoir osé dire à ses étudiants que dans une autre réalité, le bolchévisme existait vraiment ! Un certain Zack Kosinski le fait sortir de prison...



CYCLE 1

Déjà 10 tomes disponibles



CYCLE 2

Déjà paru



CORBEYRAN & Nicolas OTERO
NEW MOSCOW Tome 1

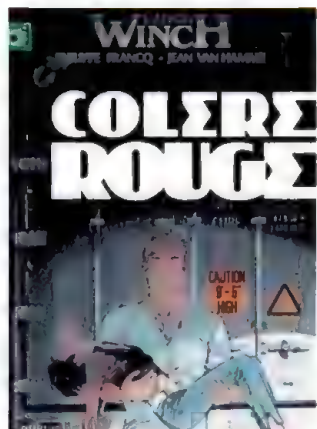
À paraître le 17 octobre

POUR EN SAVOIR PLUS



Glénat
www.glenatbd.com

LES RENDEZ-VOUS BD ET MANGA A LA FNAC



PHILIPPE FRANCO
Dédicace pour « Colère Rouge »,
tome 18 de la série Largo Winch
Fnac Saint-Lazare
Le 19 octobre à 17h30

「ÉVÉNEMENTS
FNAC
GRATUITS」



**FABIEN NURY
ET SYLVAIN VALLÉE**
Rencontre / Dédicace pour
« La Terre promise », tome 6 de
la série Il était une fois en France
Fnac Ternes
Le 25 octobre à 18h



TÔRU FUJISAWA
Master Class et dédicace
pour « Shonan 14 Days », tome 7
de GTO
Fnac Montparnasse
Le 30 octobre à 17h30



ODB DÉFEND LA CAUSE MASCULINE

Olivier De Benoist, dit ODB, révélé au grand public par une émission télévisée, voit ses sketches adaptés en BD chez Bamboo.

Le dernier soir, enfin, j'ai fait l'amour avec une tentatrice : Manuela. En changeant de position, j'ai découvert que Manuela n'était pas une tentatrice, mais un tentateur. Du coup on est revenu à la position précédente.



Découvert par le grand public dans l'émission d'humour de Ruquier *On ne demande qu'à en rire* (France 2), le nouveau « trublion » de Drucker intervient dorénavant chaque dimanche en fin d'après-midi dans l'émission *Vivement Dimanche* (France 2). Et le reste de la semaine, que fait-il ? Il adapte ses sketches en BD pour la collection humour de Bamboo...

exactement ce qu'ils ont fait chez Bamboo, sous la plume de Saive, qui pour l'occasion ajoute des allusions supplémentaires dans sa mise en image. Un album grand public et d'une efficacité redoutable, dont les gags s'adressent aux fans de son style, comme aux fans de bande dessinée d'humour. Et avec une prise d'antenne quotidienne, la substance promet sans nul doute plusieurs volumes...

HÉLÈNE BENEY

Rien ne prédisposait Olivier Marie Emmanuel, Baron de Benoist de Gentissart, fils de grande famille, à devenir humoriste. Après une classique formation de juriste, Olivier De Benoist trouve pourtant le courage de changer de voie à 25 ans : il deviendra magicien et humoriste ! Cela fait maintenant une dizaine d'années qu'il fait ses gammes dans plusieurs spectacles, et c'est la consécration en 2010, lorsqu'il devient l'une des vedettes de Laurent Ruquier. Depuis, ces sketches (co-écrits avec Vincent Leroy) qui mettent en scène un alter-ego surnommé ODB, jouent de la mauvaise foi sur les rapports hommes-femmes, et se basent systématiquement sur le décalage salace à propos de n'importe quel sujet d'actualité.

Fabricants d'images sexuelles et surréalistes en stand-up, De Benoist et Leroy visent un large et grand public. Alors pourquoi ne pas adapter leurs plus célèbres sketches en gags BD ? C'est



OLIVIER DE BENOIST
LE DERNIER REMPART FACE
À LA DICTATURE DES FEMMES

de Vincent Leroy,
Olivier De Benoist et Saive,
Bamboo, coll. Humour,
48 p. couleurs, 10,60 €

Retrouvez tous les événements Fnac
sur fnac.com/evenements



DONNEZ UNE CHAINCE À VOTRE CRÉATIVITÉ

Professionnalisez votre talent !

Lignes et Formations est une école spécialisée dans l'enseignement à distance des arts appliqués. Passionné de dessin, de BD ou d'autres disciplines (photo, décoration, design...), vous pourrez exprimer votre personnalité, perfectionner votre technique et accéder à un métier en rapport avec votre passion. **Passez de l'envie à la réalité !**

Votre formation avec nous

- Une équipe pédagogique constituée de professionnels expérimentés et reconnus, qui sauront vous transmettre leur passion et leur savoir-faire, avec lesquels vous aurez un véritable échange.
- Une méthode d'enseignement à distance pour les métiers artistiques, conçue pour et par des acteurs actuels du secteur professionnel, pour acquérir sérieusement et solidement la réalité et la richesse du métier.
- Des programmes complets, clairs et concrets : exercices, méthodologie, exemples, travaux et mises en situations professionnelles à réaliser. Des cours riches et pertinents, structurés et illustrés. La réalisation de votre book professionnel et toutes les corrections 100% personnalisées.
- Une assistance à votre disposition 5 jours / 7 pour toutes vos questions et un soutien pédagogique personnalisé par courriel, téléphone, courrier et espace élève sur le web.
- Des stages en milieu professionnel, tout au long de votre formation.

GRAPHISME - ILLUSTRATION

Formation professionnelle

■ Dessinateur-auteur de BD

- Dessinateur illustrateur
- Designer graphiste
- Maquettiste PAO

Préparation au diplôme

- BTS design graphique

Options de spécialisation

- BD
- Retouche numérique
- Illustration jeunesse **NOUVEAU**

DÉCO · DESIGN · MODE

Formation professionnelle

- Décorateur d'intérieur
- Décorateur merchandiser
- Designer textile
- Créateur-styliste de mode

Préparation au diplôme

- BTS design d'espace

Options de spécialisation

- Design mobilier et accessoires
- Décoration merchandising
- Design textile

PHOTO

Formation professionnelle

- Reporter photographe
- Photographe de studio
- Photographe de mode

Options de spécialisation

- Retouche numérique
- Photographie de mode

**Programme de préparation
"à la carte" pour les concours
des écoles d'arts appliqués**

Formations accessibles à partir de 16 ans avec un niveau 3ème,
sauf les préparations aux BTS (bac nécessaire)



www.lignes-formations.com



N° Vert 0800 007 051
appel gratuit depuis un poste fixe

Établissement privé d'enseignement à distance
soumis au contrôle pédagogique de l'Éducation nationale
5 avenue de la République 75011 PARIS

POUR EN SAVOIR PLUS renvoyez ce bon **SANS AFRANCHIR**
à Lignes et Formations - Libre réponse 28070 - 75533 PARIS CEDEX 11

précisez la formation
qui vous intéresse

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Téléphone Date de naissance (à partir de 16 ans)

Niveau d'études/diplôme(s) Profession

Conformément à la loi «Informatique et libertés» du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant



IL VIENT.

IL EST
RÉSOULU.

QUE SAIT-IL ?

PRÉSENTÉ TOUJ.

QU'IGNORE-T-
IL, ALORS ?



IL IGNORE QU'IL
NE PEUT Y
AVOIR QU'UN
SEUL ENFANT DU
DRAGON.

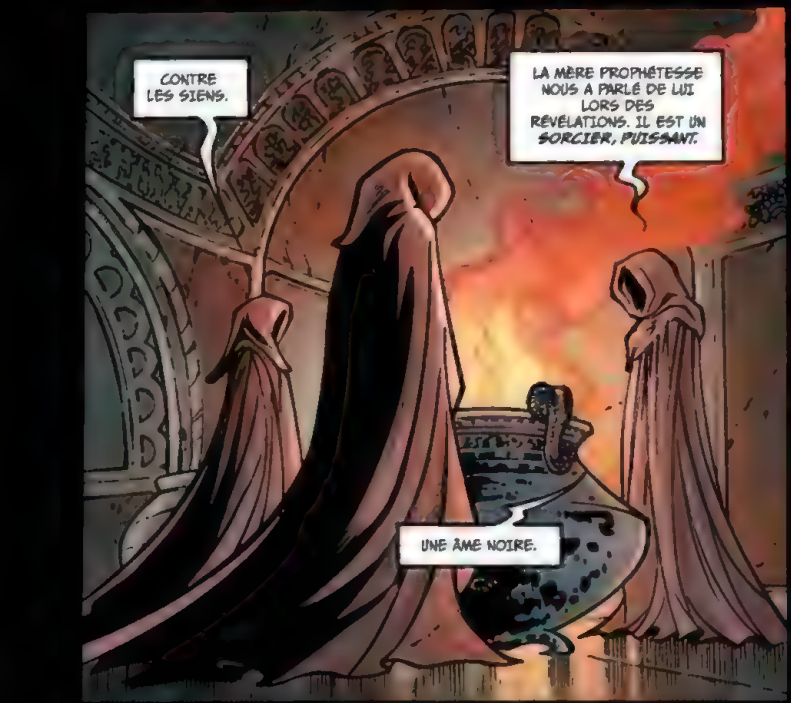
IL IGNORE QUE NOUS NE
VOULONS PAS QU'IL SOIT
CET ENFANT.

QUELS SONT SES
DESSEINS ?



LA VENGEANCE.

CONTRE QUI ?



CONTRE
LES SIENS.

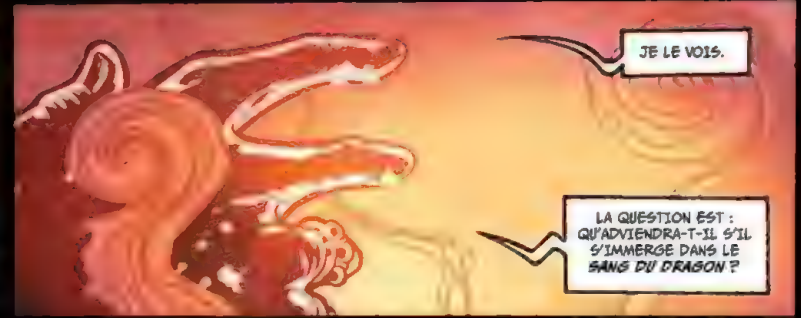
LA MÈRE PROPHÉTASSE
NOUS A PARLÉ DE LUI
LORS DES
RÉVÉLATIONS. IL EST UN
SORCIER, PUISSANT.

UNE ÂME NOIRE.



EN PARTIE, MAIS
PERFECTIBLE.

IL ARRIVE.



JE LE VOIS.

LA QUESTION EST :
QU'ADVIENDRA-T-IL S'IL
S'IMMERGE DANS LE
SANG DU DRAGON ?

LE SANG DU DRAGON

ISTIN / CRÉTY / CORDURIÉ / HUGONNARD-BERT



M. PRODUCTION / ISTIN / CRÉTY

SEULE LA VENGEANCE APAISERA SA COLÈRE !



TOME 1
AU DELÀ DES BRUMES



TOME 2
LA PIERRE DE GAELDENN



TOME 3
AU NOM DU PÈRE



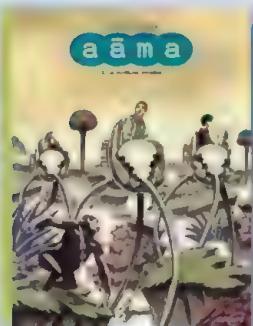
TOME 4
L'ENCHANTEUR IWERET



TOME 5
CE BON VIEUX LOUIS



TOME 6
VENGEANCE

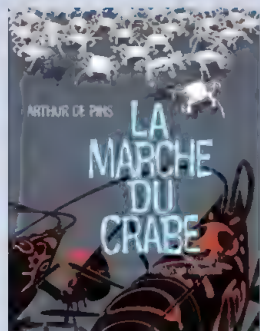


Aâma, T.2

de Frederik Peeters,
Gallimard, 84 p. couleurs, 17,25 euros

Quel plaisir que de retrouver les pérégrinations de Verloc, son frère Conrad, le robot gorille Churchill et toute la bande de scientifiques sur la désertique planète Ona(ji) ! Mais attention, que les amateurs de science-fiction sachent bien avant de se lancer dans la lecture des 84 pages du récit, on est ici très loin de George Lucas. C'est plutôt l'univers et les ambiances d'Andrei Tarkovski qui sont invoqués par Frederik Peeters. Le dessinateur suisse excelle en effet à distiller les informations au compte-goutte, à créer des atmosphères inquiétantes, à installer le lecteur dans l'illusion, à éviter la frénésie d'un récit à 100 à l'heure, à tordre la notion de temps à coup de flash-back. La patte Peeters, c'est d'ajouter à cet environnement de science-fiction une (grosse) once de quotidien contemporain. Les dialogues, les attitudes et les enjeux des personnages trouvent en effet écho dans notre vie et donnent à l'histoire une proximité troublante. Certes, le résultat est, selon la formule consacrée, exigeant. En termes de scénario, d'inventivité visuelle pour décrire le monde d'Ona(ji), et également de lecture puisque les clefs sont nombreuses dans ce récit. Mais on ne peut que se réjouir de cette exigence, qui offre une expérience de lecture rare et jubilatoire.

THIERRY LEMAIRE



La Marche du crabe, T.3

d'Arthur de Pins,
Soleil, 106 p. couleurs, 17,95 euros

Nous avions laissé l'an dernier nos crustacés au tragique et linéaire destin dans l'œil d'un cyclone de changement, après avoir découvert leur capacité à changer de direction. Faisant face au déni obstiné de certains réactionnaires de leur propre espèce, ainsi qu'à la répression exercée par les homards et les tourteaux, ils n'étaient pas au bout de leurs peines pour faire accepter leurs nouvelles perspectives. Dans ce dernier volet, on assiste à une véritable révolution : les crabes carrés se débarrassent du joug des homards et deviennent une espèce notable du monde marin. Bouleversant l'écosystème alentours pour enfin voguer vers l'évolution, ils se heurtent inconsciemment à un autre genre d'esclavage : l'adoration de « la lueur », qui les effraie et les fascine à la fois, et ne manquera pas de changer à nouveau leur destinée. Comme l'affirme son auteur, cette BD est une fable, un conte moderne auquel on peut enfin attribuer une morale, et comparer le genre humain. Il nous est démontré, avec l'humour tout en subtilité dont sait faire preuve Arthur de Pins, que l'évolution est parfois incompatible avec la notion de société, car elle est sans cesse bridée par la bêtise d'une minorité ou, pis, par celle des puissants. Ce frein pourrait aussi être l'abrutissement lié à toute forme de culte, de dévotion, qui amène l'individu à ne plus penser par lui-même. Pour conclure, l'Homme est un suiveur et c'est déplorables, mais c'est aussi parfois très drôle.

ALIX DE YELST



Havre, T.3

de Bauthian et Ott,
Ankama, 112 p. couleurs, 14,90 euros

C'est l'histoire de plusieurs personnages (mais on se sait pas exactement lesquels) errant après un cataclysme mystérieux qui a décimé la planète. Il y a un binoclard qui a le pouvoir d'animer les morts comme des zombies et qui s'en sert pour « maintenir en vie » son chien défunt. Il y a une jolie sorcière empathique qui sent les émotions des gens et les manipule. Il y a un violeur occasionnel, mais comme il tire bien au fusil, il est encore là. Il y a quelques rescapés épars, mais qui sont tous plus barjos les uns que les autres. Il y a des animaux mutants un peu dangereux. Il y a des illuminés qui croient en un dieu vengeur incarné par le soleil. Il y a plein d'ellipses et de questions sans réponses. Mais tout ça, on s'en fiche. Car ce décorum n'est que prétexte à des interactions entre des personnages ambigus, une sorte de huis-clos, mais à ciel ouvert et sur de grands espaces. Et une fin qui compte parmi les plus inattendues et les plus poignantes de la bande dessinée. Peu d'auteurs – et de personnages – savent tirer leur révérence ainsi. Cet album clôt en effet (et malheureusement) un triptyque éblouissant qui confirme l'immense talent d'Isabelle Bauthian en tant que scénariste et le non moins grand talent d'Anne-Catherine Ott, la dessinatrice. Trois albums seulement, mais une série déjà culte.

OLIVIER THIERRY



Anthologie Eerie, T.1

collectif, Ça et Là / 360 Media
Perspective, 200 p. n&b, 26 euros

Eerie et Creepy vont enfin avoir en France la reconnaissance qu'ils méritent à travers un format d'édition digne des génies du comic américain qui contribuèrent à ces deux magazines. Eerie et Creepy commencèrent leurs méfaits au milieu des années 60 aux États-Unis. Ces magazines reprirent le flambeau abandonné par *Tales From The Crypt* et des autres perles qui firent la gloire des éditions E.C. Comics. Le principe fut donc sensiblement le même, à savoir compiler mensuellement des récits d'épouvante teintés d'un humour aussi noir que corrosif. Sauf que les éditions Warren réussirent à contourner les règlements du comics code et de sa censure là où la maison d'édition de William Gaines échoua. Quelques différences supplémentaires viennent s'ajouter : l'apparition d'artistes plus aguerris et l'avènement d'une époque plus favorable à ce type d'audaces. Car si les premiers numéros de Eerie prolongèrent la tradition des E.C. Comics, très rapidement l'atmosphère de ces contes macabres se révéla plus sombre. Les partis pris narratifs se firent plus variés et séduisirent un lectorat majoritairement adulte. Mais la grande innovation de Eerie est d'avoir servi de laboratoire à de grands talents qui ont su repousser les limites de la bande dessinée et créer des passerelles avec le cinéma. George Romero reconnaît d'ailleurs que les cadrages de Gene Colan dans Eerie l'inspirèrent pour quelques scènes de *La nuit des morts-vivants*...

KAMIL PLEJWALTZSKY



Une si jolie petite guerre

de Marcelino Truong, Denoël Graphic,
272 p. couleurs, 24 euros

Comment ? Encore une évocation de la Guerre du Vietnam ? Oui, mais celle-ci se démarque des autres sur bien des points. D'abord, Marcelino Truong raconte ses souvenirs. En 1961, son père diplomate à l'ambassade de la République du Vietnam à Washington doit revenir à Saigon. Toute la famille, sœur, frère, mère française, débarque dans la capitale sud-vietnamienne après une escale à Saint-Malo. Ensuite, la période concernée (61-63) est moins connue que les 12 années suivantes, largement traitées par Hollywood. La présence américaine n'y est encore que clairsemée, ne se manifestant que par du matériel et 2000 conseillers militaires. Enfin, le père de Marcelino travaillant dans des sphères proches du président Diem, c'est l'envers du décor de cette période charnière qui est dévoilée. Le contraste entre la perception d'un petit garçon, qui ne pense bien évidemment qu'à jouer avec son frère et sa sœur, et la réalité d'une situation qui devient de plus en plus tendue, fonctionne très bien. Les explications historico-géo-politiques qui s'intercalent entre les souvenirs du jeune Marco éclairent parfaitement le récit. Les extraits réels des lettres que sa mère écrit à ses grands-parents malouins donnent à l'histoire l'émotion nécessaire. Le dessin, la mise en couleurs et les superbes double-pages à la Loustal plongent avec délice le lecteur dans la chaleur étouffante de Saigon et dans cette tranche de vie sous haute tension.

THIERRY LEMAIRE

L'éternel féminin

Ed Brubaker et Sean Phillips ont exploré les différentes facettes du polar, qu'il soit teinté de super-héros (*Sleeper* et *Incognito*), de roman noir (*Criminal*) ou, comme aujourd'hui avec *Fatale*, de surnaturel.



Fatale, de Brubaker et Phillips © Guy Delcourt Productions - 2012

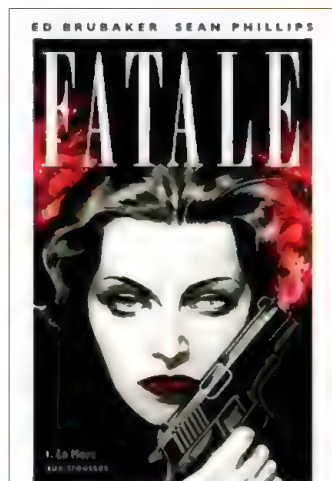
Si cette nouvelle série lorgne vers le polar (enquête, poursuite, mystère...), *Fatale* s'inscrit dans la tradition du récit fantastique. L'ombre de Lovecraft n'est pas loin, puisqu'on y croise un manuscrit inédit contenant des secrets étalés sur plusieurs générations, une malédiction et des hybrides humains monstrueux (et tentaculaires). L'imagerie des années 1930 à la fois mafieuses et sataniques convoque le souvenir de l'ermite de Providence, même si l'action de *Fatale* se passe au nord de la Côte Ouest des États-Unis.

de l'histoire ». Mais comme souvent chez Brubaker, les personnages sont submergés par un raz-de-marée d'événements sinistres. « Je pense que cela fait partie de l'écriture de récits criminels. Ce sont des histoires de gens issus des couches les plus basses de la société, et comme nous, face au monde qui les entoure, ils ne sont pas très puissants. Quand je crée un nouveau personnage, je me demande toujours ce que serait sa pire journée. Et parfois, je commence l'histoire là, pour voir ce qu'ils vont faire ensuite. »

Dans *Fatale*, même les immortelles n'échappent pas à la règle.

JEAN-MARC LAINÉ

Le récit s'étale sur plusieurs décennies pour accompagner une figure féminine sur qui plane le doute : est-elle la petite-fille d'une femme disparue, ou bien, comme on peut le croire, la même femme, apparemment immortelle ? Ed Brubaker voulait aborder « l'idée de la femme fatale sous un angle différent », nous dit-il, en précisant qu'il se souvient d'avoir vu *Highlander* adolescent. « Je cherchais une manière de parler de la tragédie de l'immortalité, et je voulais faire quelque chose qui fasse de la Femme Fatale la figure centrale et sympathique



FATALE
L'ÉTERNEL FÉMININ

d'Ed Brubaker
et Sean Phillips,
Delcourt, 144 p. coul., 14,95 €



Fatale, de Brubaker et Phillips © Guy Delcourt Productions - 2012



DANS QUEL CAMP ÊTES-VOUS ?

CIVIL WAR

L'ÉDITION ULTIME DU PLUS GRAND ÉVÉNEMENT MARVEL !




MARVEL ABSOLUTE :
CIVIL WAR



POURSUIVEZ
L'AVENTURE

MARVEL DELUXE :
CIVIL WAR 4



TM & © 2012 Marvel & Subs.





www.paninicomics.fr

DISPONIBLES EN NOVEMBRE

CÔTE À CÔTE

Fort du succès du film *Avengers*, *Panini* réédite plusieurs titres ayant trait à ce groupe de super-héros. Parmi ceux-ci, *Avengers West Coast* de John Byrne, est à ne pas manquer.

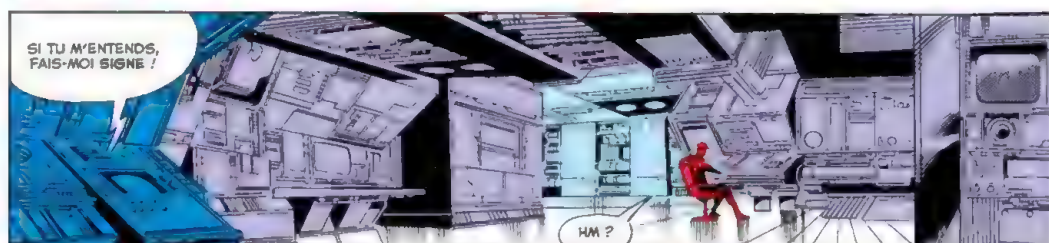
Il s'agit là d'un des derniers travaux de qualité du « grand » John Byrne de la fin des années 80, époque dite de « l'âge de bronze Marvel », peu avant qu'il ne quitte l'éditeur pour s'en aller créer sa propre série ailleurs². Pour mémoire, Byrne est le co-auteur de la mémorable *Dark Phoenix Saga* des X-Men, et également l'auteur de quantité d'épisodes des Fantastiques, de Superman, Wonder Woman, et bien d'autres. Rares sont les personnages de chez Marvel ou DC qui n'ont jamais bénéficié de sa patte.

La série *West Coast Avengers*, ersatz de la série principale, *Avengers*, fut créée en 1984. Au cours des ans, quantité de personnages s'étaient succédés dans l'équipe des Vengeurs. Le gouvernement (et la direction éditoriale de Marvel) ayant décidé de limiter le nombre de membres à sept, il restait donc de nombreux personnages sur le banc de touche : les « réservistes ». C'était une opportunité non négligeable pour la création d'une deuxième équipe et donc série, basée sur la Côte Ouest. Et ce, d'autant plus que quelques fortes pointures comme Iron-Man avaient récemment démissionné de la Côte Est à la Côte Ouest des États-Unis : c'était l'époque de l'essor de la Silicon Valley.

Le lancement de la série³ se fit sous la houlette du scénariste Steve Englehart et du dessinateur Al Milgrom. Si certains aficionados leur reconnaissent une grande créativité, il faut pourtant avouer que ces deux auteurs ne débordaient pas de talent. Bien que pétrie de super-vilains hauts en couleurs (certains diront ridicules), la série était assez ennuyeuse. Une pâle copie de sa grande sœur de la Côte Est.

LA SÉRIE DÉCOLLE AVEC BYRNE

John Byrne proposa de la reprendre au numéro 42, à la fois au scénario et au dessin, et d'y développer des idées qu'il avait laissées en suspens ailleurs. On



lui donna, comme souvent, carte blanche, tout au moins au début. Immédiatement, la série redevint « lisible », voire passionnante.

Ce qui fait l'intérêt premier de cet « arc » d'histoires est qu'il se lit indépendamment de tout ce qui a précédé, et de ce qui suivra. Point besoin de connaître la mythologie Marvel, donc. Ensuite, il est patent que John Byrne avait des histoires à raconter et un but à atteindre, contrairement à certains scénaristes dont on sent le manque d'inspiration

numéro après numéro. Las, à la suite d'une querelle d'ego avec Tom DeFalco, le rédacteur en chef de Marvel, Byrne quitta le navire avant la fin, laissant à Roy Thomas et Paul Ryan le soin de finir l'histoire pour lui⁴. Cela ne gêne cependant pas la lecture de ses épisodes.

ADAPTE DE LA TABULA RASA

John Byrne est connu pour son approche radicale des personnages ; son mantra est : « Tout ce que vous croyez savoir est en réalité un mensonge. » Il emmène le lecteur là où il ne s'y attend pas et revisite, quand il ne le détruit pas tout simplement, l'écheveau patiemment tissé par les auteurs précédents, en revenant souvent aux fondamentaux de ses personnages. En cela, il est adoré par beaucoup, et vilipendé par certains, qui le trouvent bien cavalier avec le travail d'autrui. Par ailleurs, sa « réinterprétation » des personnages ne fait pas l'unanimité. Mais c'est cela qui rend ses passages sur une série intéressants. À l'occasion, la série *West Coast Avengers* sera d'ailleurs rebaptisée *Avengers West Coast*.

Le ton est donné dès la première page. On est tout de suite dans l'action et le changement : la Vision, androïde doté de sentiments, membre pilier du

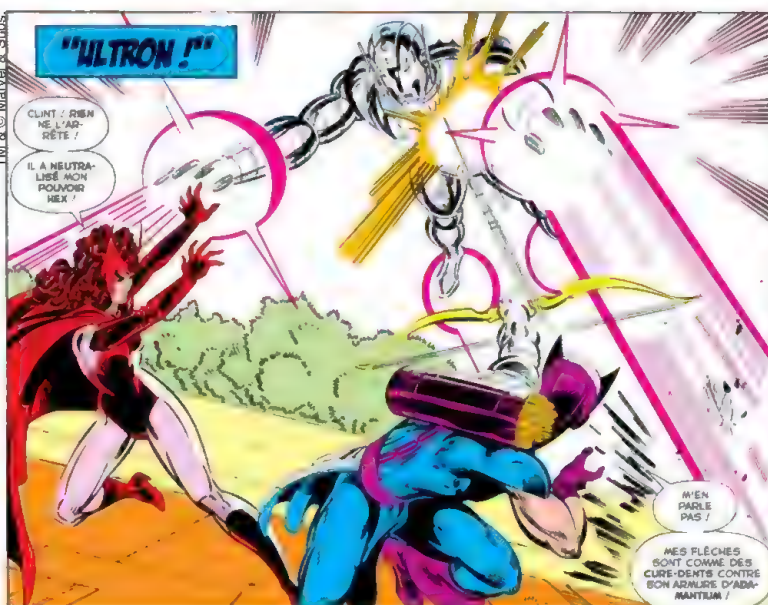


groupe, et mari de la Scarlet Witch, est porté disparu. Les Vengeurs vont partir à sa recherche et le retrouver extrêmement... changé. Les intrigues suivantes vont se focaliser sur la Scarlet Witch, qui après avoir « perdu » son mari, va se voir dépossédée de ses enfants, puis perdre la tête et se retourner contre ses anciens camarades. On sent une similitude certaine avec la *Dark Phoenix Saga* des X-Men.

GOOD OLD-FASHIONED COMICS

Onze épisodes au total (neuf dans l'édition française¹), menés tambour battant, dans lesquels se succéderont les thèmes de la robotique, de la biologie, de l'enfer, de la sorcellerie, de la trahison, des réalités temporelles alternatives... Le drame et l'action côtoient l'humour : John Byrne crée pour s'amuser une équipe des « Vengeurs des Grands lacs » (région centrale-nord des États-Unis), groupe de seconds couteaux autoproclamés Vengeurs, aux pouvoirs et costumes pas piqués des hannetons. Byrne revisite également quelques classiques et rend hommage aux comics des années 40. Bref, il y en a pour tous les goûts.

Ces quelques épisodes sont le témoignage bienvenu d'une époque où il



fallait raconter une histoire complète en 22 pages, tout en l'intégrant à la trame à suspense d'une histoire plus grande sur plusieurs épisodes. Cela en fait une lecture dense et rocambolesque, à l'heure où bien des comics ne s'efforcent plus que de distiller une maigre histoire sur autant de pages et de titres que possible.

Quelques années après le départ de Byrne, la série *Avengers West Coast* prit fin en 1994, à son numéro 102, vic-

time de sa piètre qualité et de l'affaiblissement général des ventes de comics au milieu des années 90.

OLIVIER THIERRY

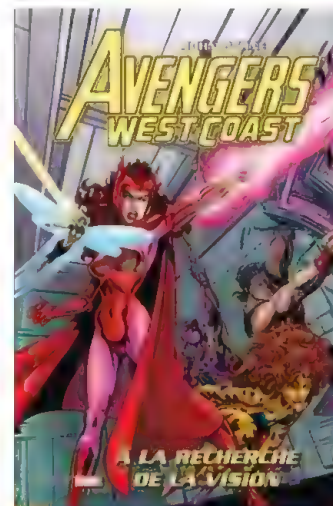
¹ L'âge d'or et l'âge d'argent l'ayant précédé, respectivement des années 30-40 aux années 50, et de 1961 aux années 70.

² Les fameux Next Men, chez Dark Horse.

³ En fait, précédée d'une mini-série par Roger Stern et Bob Hall.

⁴ Pour les curieux, il faut savoir que John Byrne avait prévu de faire culminer son passage sur la série avec un événement majeur tournant autour de la Scarlet Witch et du super-vilain Immortus, événement

altérant l'univers Marvel entier. Ceci aurait eu un impact sur tous les autres titres Marvel, un peu comme les mega-cross-overs actuels. Las, la dispute de Byrne avec DeFalco mit fin à ce projet de manière abrupte et Byrne claqua la porte. Alors que l'édition américaine publie les 11 épisodes dans leur ensemble (et en deux volumes), Panini a choisi de ne publier que les neuf premiers (en un volume), dont Byrne est l'auteur. L'histoire, ce faisant, se trouve malheureusement amputée de sa fin.



AVENGERS WEST COAST
LA RECHERCHE DE LA VISION

de John Byrne,
Panini, coll. Best of Marvel,
208 p. couleurs, 23,40 €



PRÈS DE 120 000 EXEMPLAIRES TOUTES LES SIX SEMAINES !

⇒ **Renseignements et kit média disponibles sur notre site www.zoolemag.com et par e-mail : pub@zoolemag.com**

⇒ **Agences de publicité :** offre adaptée aux grands annonceurs, détails sur notre site dans la rubrique Annonceurs.

⇒ **Dépositaires, médiathèques, collèges, collectivités locales...** : vous voulez davantage d'exemplaires de Zoo ? Contactez-nous : diffusion@zoolemag.com

⇒ **Festivals :** vous voulez distribuer Zoo sur votre festival et / ou annoncer votre événement dans Zoo ? Contactez-nous : diffusion@zoolemag.com



Samedi 1er décembre 2012 - 10h à 19h
Dimanche 2 décembre 2012 - 10h à 17h30

Galerie Oblique / Village Saint-Paul
17 rue Saint-Paul / 75004 / Paris

Votre invitation gratuite et plus d'infos sur WWW.SOB2012.COM

Dictatorial Grimoire, T.I, de Kanô Ayumi



Il ne s'agit pas d'une date anniversaire, mais force est de remarquer que les frères Grimm sont à l'honneur de plusieurs médias : à la TV (la série Grimm avec David

Giuntoli), et maintenant ce manga qui met en scène un descendant (japonais) de Jacob et Wilhem. Première œuvre de l'auteur, la série se termine en trois tomes, bien que le potentiel des contes pourrait laisser penser à plus. Ici, Cendrillon est un homme, puissant et doué de pouvoirs magiques. Il en est de même pour le Petit Chaperon Rouge, qui ici est armé, quant à Blanche Neige, elle sait fabriquer des poisons. Comme pour Fables, le comic chez Vertigo, on peut dire que nos parents nous ont menti, et que la « vraie » nature des personnages de contes est insoupçonnée.

Doki Doki, 192 p. n&b, 7,50 €
CAMILLA PATRUNO

Rappi Rangai - Ninja Girls, T.I, de Hosana Tanaka



Une superbe femme-ninja plutôt dévêtue s'incline devant vous en vous appelant « empereur », se déclarant dévouée à redorer le blason de votre lignée

royale. Quand on est, comme Raizo, un ado marginalisé à cause d'une corne au beau milieu du front, une situation pareille ne peut être que le rêve ! Ou pas... puisqu'à côté de ceux qui veulent le protéger, il y a ceux qui veulent l'éliminer ! En tout cas, ce sera le rêve pour le lectorat masculin d'admirer des filles à la plastique parfaite s'adonner à la technique de combat *shingaitu*. Série très drôle en neuf tomes.

Pika, 192 p. n&b, 7,05 €

CP

Coelacanth, T.I, de Kayoko Shimotsuki



Ce titre attire d'abord pour le graphisme, très agréable et fin. Classé *shôjo*, il se décline pourtant sur des tons plus mélancoliques et sombres et, s'il se déroule dans un lycée,

l'atmosphère y est bien éloignée des romances adolescentes. Assez inquiétant, pour le moins ! Le prof de maths, pas très populaire et accro aux prostituées mineures, a été assassiné ; Hisano, perturbée par un mouton qu'elle est la seule à voir, rencontre à nouveau un enfant qui lui sauva par hasard la vie dix ans auparavant, mais peut-être responsable d'un meurtre. Manga difficile à classer et déroutant, *Coelacanth* (du nom d'un poisson particulier) est une série intrigante.

Soleil Manga, 192 p. n&b, 6,99 €

CP

PIC ET PIQUE ET CALLIGRAPHIE

Le Japon n'est pas que peuplé de lycéennes tokyoïtes. Le pays est avant tout constitué d'une multitude d'îles – la crise des Senkaku nous le rappelle – à l'identité forte. *Barakamon*, de Yoshino Satsuki, comédie publiée par Ki-oon, nous fait voyager dans un village isolé de Kyushu.



© Satsuki Yoshino - SQUARE ENIX CO., LTD.

Frustré par une remarque déplaisante lors d'une exposition, le jeune et talentueux maître en calligraphie Seishu Handa est contraint par son père à l'exil. Il quitte donc le confort de la capitale nippone pour s'isoler et prendre une retraite spirituelle et créative sur une île de la préfecture de Nagasaki. Pensant y trouver le calme et l'isolement nécessaires à la remise en question de son art, il est rapidement confronté aux habitants, inoffensifs mais hauts en couleur, à commencer par Naru, petite chipie envahissante. Cependant, malgré leurs aspects bien moins guindés que les « gens de la ville », les insulaires véhiculent des valeurs qui vont permettre à l'arrogant Seishu de renouveler sa calligraphie.

BIENVENUE CHEZ LES AZUMI

Premier succès de l'auteur Yoshino Satsuki, *Barakamon* joue habilement sur le choc des cultures, dans la tradition du « *manzai* », ce genre comique traditionnel japonais que l'on pourrait assimiler à la paire clown blanc / Auguste du cirque occidental. Tout va se jouer

sur la dualité Seishu / villageois, couple strictement opposé en apparence. L'artiste, austère, arrive pétri de convictions et de pédanterie à l'égard des péquenards rustres qui peuplent l'île. Évidemment, ces *a priori* conduisent à des situations légères et amusantes, et la petite Naru n'est pas sans rappeler Yotsuba, héroïne du manga éponyme de Kiyohiko Azuma.

Mais outre ce comique de situation, *Barakamon* est aussi l'occasion de découvrir un pan de la culture nippone peu connu – la vie rurale dans le Japon contemporain. Les lecteurs (re)découvriront l'esprit de clan qui anime encore les communautés villageoises isolées et les fêtes traditionnelles. En outre, on notera que l'auteur s'est employé à faire parler les personnages les plus âgés dans le dialecte d'Hichiku (parlé à Kyushu), ce que le traducteur français s'est évertué à retranscrire en un simili-patois dépayant.

Loin des blockbusters du manga qui trustent toujours les meilleures ventes du genre en France (*Naruto*, *One Piece* et consorts), *Barakamon* est une comédie

légère et rafraîchissante. Le dessin, perfectible, pourra rebuter les plus exigeants. Mais les personnages attachants et les situations absurdes compensent largement ce petit défaut.

THOMAS HAJDUKOWICZ



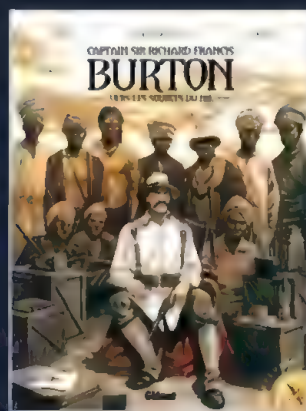
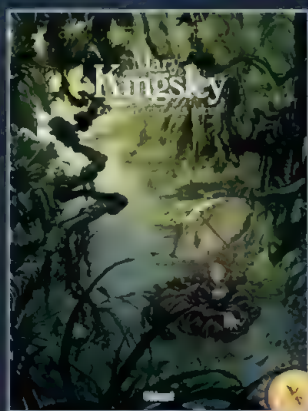
de Yoshino Satsuki,
Ki-oon, 208 p. n&b, 7,65 €



LA DÉCOUVERTE EST AVENTURE !

Sans les grands explorateurs, le monde ne serait encore qu'une vaste tache blanche. Mais que sait-on de ces hommes et femmes, en avance sur leur temps, dont l'Histoire n'a retenu qu'une infime partie ?

La collection EXPLORA nous plonge au cœur des expéditions de ces aventuriers fascinants, prêts à dépasser toutes les limites de l'acceptable pour nourrir leurs rêves... et le nôtre !



POUR EN SAVOIR PLUS



Concept général CHRISTIAN CLÔT Vice président de la Société des explorateurs français
Supervision ELYUM STUDIO

Disponibles rayon BD

Glénat
www.glenatbd.com

À paraître en 2013 :
BURTON tome 2
HENRY DE MONTFREID tome 1
TENZING tome 1

MIND GAME : CASSE-TÊTE GRAPHIQUE

Œuvre protéiforme, dense et folle, *Mind Game* est avant tout connu comme étant un film d'animation japonais. Cependant, le support original est bel et bien un manga, de l'illustrateur Robin Nishi. Dix-sept ans après sa publication originale, les éditions IMHO proposent enfin une version intégrale de la série.

Tout commence dans le métro. Par un coup du hasard, Nishi, loser et aspirant dessinateur, retrouve son amour de jeunesse, Myon. Cette dernière, de retour en ville, avait fui avec sa famille pour échapper aux créanciers réclamant une colossale somme d'argent que son père avait empruntée. Pour rattraper le temps perdu, la jeune femme entraîne l'anti-héros dans le restaurant de brochettes qu'elle tient avec sa sœur, Yan. Nishi, toujours amoureux, est perdu dans ses pensées quand une paire de yakuza débarque dans l'échoppe. Tentative de viol et meurtre de sang-froid, tout y passe, et Nishi perd la vie. Au Paradis, il rencontre Dieu, qui après moult discussions lui accorde une seconde chance sur Terre pour renverser ce fâcheux destin. Nishi parvient donc à tuer le responsable de son meurtre, puis prend la fuite avec les deux sœurs, poursuivis par une multitude de gangsters. Par un improbable truchement, tous trois se retrouvent avalés par une baleine. Ils y retrouvent un vieillard, qui vit dans le cétaqué depuis 30 ans...

C'EST LES HISTOIRES D'UN MEC

Il y a du Terry Gilliam ou du Bill Plympton (qui a par ailleurs rendu hommage au film adapté du manga) dans la poésie déconstruite de cette histoire. On commence avec une romance un peu neuneu, pour enchaîner sur un polar très sombre, avant de découvrir une histoire introspective ésotérique, pour débouler sur un conte psychédélique et psychologique... Tout au long du manga, Robin Nishi joue avec les champs du possible. L'interaction entre le personnage principal et Dieu en est la scène la plus frappante. Mais ce thème est présent comme fil rouge : et si... Les regrets initiaux de Nishi et son expérience de la mort le conduisent à reconsidérer son existence. La vie au cœur de la baleine – référence évidente à *Pinocchio* – permet de la même manière aux personnages de faire le point sur eux-mêmes. Les flash-back, les projections, les histoires alternatives offrent une



multitude de futurs. Chaque chapitre de *Mind Game* est prétexte à un nouveau rebondissement scénaristique impliquant souvent un changement de genre narratif. Le lecteur est tenu en haleine par cette histoire dingue que ne renierait pas Jodorowski, dans la lignée de *L'Incal*.

S'il fait preuve d'un réel génie scénaristique, Robin Nishi, l'auteur, n'est pas Mœbius en ce qui concerne le dessin. Son trait brouillon peu conventionnel en rebute plus d'un. Pourtant, même dans l'image, l'auteur fait preuve d'inventivité, maîtrisant le dessin en négatif et les perspectives déformées.

EXPÉRIMENTATION

Dans le monde très concurrentiel de l'édition de manga en France, on a

trop rarement la chance d'avoir accès aux œuvres expérimentales et alternatives, qui risquent de ne pas rencontrer autant de succès que les *shōnen* ou *shōjo* formatés qui inondent le marché. Aussi, qu'un éditeur comme IMHO existe est une bénédiction pour les curieux avides d'expériences graphiques et narratives nouvelles. La maison n'en est pas à son coup d'essai, proposant depuis bientôt dix ans des mangas différents, preuve que la bande dessinée japonaise, quoi qu'on en dise, est loin d'être uniforme. De fait, *Mind Game* est difficile à classer. Le dessin déroutant ne plaira pas à tous. Mais cette histoire gigogne, multiple, complexe et prenante est une petite pépite underground à découvrir.

THOMAS HAJDUKOWICZ



MIND GAME

de Robin Nishi,
IMHO, 656 p. n&b, 22 €

GISÈLE ALAIN

HÉRITIÈRE...
ET FEMME À TOUT FAIRE !

Tome 1 disponible
le 11 octobre



www.ki-on.com



GAME ONE

RÉTROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LIGNE, BANDES-ANNONCES...) SUR WWW.KI-ON.COM

GANGS OF SÉOUL

Imaginez qu'Onizuka ne soit pas devenu prof, mais parti tenter sa chance en Corée, quitte à y devenir gangster : voilà l'histoire de **Kitano Ken**, arrivé du Japon à Séoul comme un loser mais qui va devenir le boss le plus important du pays du Matin Calme – un boss au grand cœur bien sûr, entouré de sa Sun-Ken Team ! Un manga violent, drôle et politique pour adultes et grands ados...



Sun-Ken Rock © BOICHI / Shōnen Gahōsha - French edition © Doki-Doki

Interdit aux moins de 15 ans, *Sun-Ken Rock* contient pourtant tous les ingrédients du pur manga pour ado, le *shōnen*, et notamment le schéma ultra-classique du jeune héros un peu basique mais qui cache une grande vertu au fond de lui (le « sang bouillant » : *neki-ketsu*) et qui va s'éclater tout au long de la série (ça peut durer longtemps...). Costaud mais glandeur (et décoloré), Kitano Ken est un jeune Japonais très amoureux de Yumin, mais la belle s'en va

en Corée épouser le beau métier de policière : traversant lui-aussi la mer du Japon pour arriver à Séoul, Ken se retrouve là-bas en survêt' dans un foyer pour étudiants. La lose totale, et donc pas moyen de séduire Yumin. Arrive alors une bande de truands qui le recrute, et qui en fait même son boss – car Ken est vraiment un bastonneur hors-pair, qui a comme éthique de toujours vouloir protéger plus faible que soi. Ce qui est d'ailleurs le principe initial de la mafia...

LET ME BE YOUR BOSS

Voilà pour le début de l'histoire. Mais là, on en arrive au 15^e volume, et entre-temps la bande de fauchés qui a fait de Ken son boss est devenue la plus puissante organisation du pays. Ce qui n'arrange pas les affaires amoureuses de Ken d'ailleurs, toujours aussi puceau qu'Onizuka, puisque pas moyen d'avouer à Yumin la policière quelle est sa véritable activité – il lui fait croire qu'il dirige une boîte de jeu vidéo. Ken a essayé de lâcher l'affaire pour devenir manager d'un *girls'band* de K-pop, mais corruption et scandales sexuels l'ont obligé à faire le ménage dans ce business à sa façon, et finalement à revenir à la tête de la Sun-Ken Team. Cette dernière se lance alors dans des opérations immobilières de grande envergure qui lui attirent les foudres d'une puissante organisation de yakuza (dont le boss est le père de Yumin, celui qui a tué les parents de Ken...), et c'est le retour du plus puissant ennemi de Ken qui se profile : Ban Phuong, le tueur vietnamo-coréen que Ken avait affronté avec les deux bras brisés dans le volume 2.

L'ENNEMI C'EST L'ÉTAT

Ce qui fait de *Sun-Ken Rock* un vrai *seinen*, au-delà de son apparence de simple manga baston / gang, c'est que l'histoire essaie de développer une réflexion critique sur ce qu'est l'État et ce que sont les organisations mafieuses : de simples concurrents pour gérer la société. *Sun-Ken Rock* présente une vision panasiatique des choses, où Japonais, Coréens, Chinois, Thaïs et Viets construisent

l'Asie moderne – et où certains sont laissés pour compte : le racisme et l'exploitation économique sont abordés de front. On y trouve même un intérêt franchement documentaire sur la Corée, sa nourriture, ses gratte-ciel, les différents quartiers de Séoul, etc. L'histoire balance entre costards Armani, anarchisme, arts martiaux et gaudriole, tout comme le style graphique alterne précision du trait et des ombres avec des saynètes en super-déformation. Et ce 15^e volume s'annonce assez saignant, vu ce que les hommes de Ban Phuong ont fait aux hommes de Ken : le boss a le sang qui bouillonne !

BORIS JEANNE



Gagnez des t-shirts

SUN-KEN ROCK

À l'occasion de la sortie de *Sun-Ken Rock* volume 15, Doki-Doki vous propose de gagner des t-shirts collecter du célèbre manga de Boichi. Pour participer, rendez-vous sur www.zoedmag.com rubrique concours !

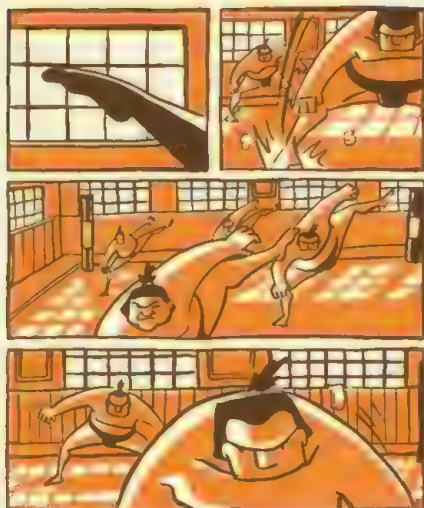
DOKI DOKI PARTENAIRES OFFICIELS



THIEN PHAM



UNE BD D'APPRENTISSAGE,
PLEINE DE FINESSE



13,50€
prix TTC Poésie

marabout.com

EN LIBRAIRIE LE 3 NOVEMBRE

MARAbulles

**Palepoli,
d'Usamaru Furuya**



Véritable chef d'œuvre d'absurde, d'humour et de provocation, *Palepoli* regroupe les tout premiers travaux d'Usamaru Furuya, parus en 1994 dans la revue japonaise *Garô* qui était spécialisée dans le manga underground. Différents univers sont posés en gags de quatre cases, avec la créativité et la virtuosité débordantes de l'étudiant tout juste sorti des Beaux-Arts qui veut montrer ce dont il est capable. Il y a pêle-mêle, des scènes capturées à travers le judas optique d'une porte, avec la déformation caractéristique. Des compositions en trompe-l'œil à la manière d'Arcimboldo. Ailleurs, les personnages des tableaux de Botticelli ou d'autres peintres se lancent dans des dialogues délirants. Différentes scènes parodiques font intervenir l'inspecteur Colombo, Golgo 13, Jésus ou les tueurs à gage de *Pulp Fiction* ; la plupart du temps à contre-emploi.



Chaque planche apporte une construction graphique ou une approche formelle inédite. Véritable cabinet de curiosités, *Palepoli* est à la fois foudroyant et génial. Par

comparaison, les œuvres ultérieures de Furuya (*La Musique de Marie*, *L'Âge de déraison*, *Je ne suis pas un homme...*), même si elles ne manquent pas de qualités, laissent à penser que l'artiste est un peu rentré dans le rang. Reste à découvrir ces réjouissants péchés de jeunesse ! **IMHO, 160 p. n&b et couleurs, 14 €**

JÉRÔME BRIOT

**Le Vagabond de Tokyo,
T.3, Tokyo Lullaby,
de Takashi Kubatani**



Dans ce troisième tome, Yoshio vagabonde un peu hors de Tokyo : de retour au pays natal pour une visite familiale, ou plongé dans ses souvenirs. On

le découvre en jeune homme, suffisamment ingénu et con pour réclamer un tarif étudiant à la tenancière du bordel où il est venu se faire dépuceler ! On lui découvre aussi une famille, d'anciennes petites amies, mais même dans cette campagne un peu reculée, Yoshio ne fait pas illusion. Tout le monde sait qu'il est un fichu branleur. Dans tous les sens du terme. Compétence qui lui permettra d'ailleurs, à Tokyo, de troquer son dur labeur de *salaryman* sur les chantiers, contre un job pas moins manuel, mais climatisé... Pathétique ? Oui, c'est à pleurer. De rire !

Le Léopard noir, 400 p. n&b, 23 €
JÉRÔME BRIOT

Ils vécurent heureux, etc.

GE Good Ending, publié chez Kana, s'inspire des jeux vidéo de drague japonais. Le but du héros de ce récit, vous vous en doutez, est de séduire une jeune fille, aidé en cela par une camarade qui lui sert de conseillère / interprète du comportement féminin. Une série légère mais instructive.

Un « *dating sim* » est un jeu vidéo qui simule une situation de drague. Rares chez nous, ils sont une véritable institution au Japon. Le joueur doit atteindre un objectif (trouver une fille et avoir une relation avec elle), et pour y arriver, il doit dépasser plusieurs épreuves (gagner de l'argent, améliorer le physique de son avatar, etc.). Le gagnant aura droit à la phrase « *Good ending* ».

Le titre de cette nouvelle série chez Kana est bien une référence à ce genre de jeux, quoiqu'il ne s'agisse pas d'une adaptation directe comme par exemple le sont *Alice au Royaume de Cœur* (chez Ki-oon) ou *Kimikiss* (inédit en France). D'ailleurs, les personnages de ce manga ont fait leur « apprentissage » sur ce genre de jeux, et ils en ont retenu que pour gagner il faut « faire bonne impression ». Certes, avec les guides stratégiques qu'on met à disposition des joueurs, c'est plus facile. Dans la vie réelle, pas tout le monde a l'assurance nécessaire... et si on se trompe, c'est une porte qui se ferme, on ne peut pas recommencer la partie comme si de rien n'était !

L'EMPOTÉ

Utsumi, lycéen réservé, est amoureux de Shô, sportive, énergique et enthousiaste, mais aussi douce et maladroite. Son but est... tout simplement de la regarder ! Une fille de sa classe, la mystérieuse et distante Kurokawa, s'est pourtant mise en tête de l'aider à conquérir l'élue de son cœur. Utsumi ne mesure pas la chance qu'il a : une vraie fille prête à décrypter pour lui, sans rien prétendre en échange, le cerveau d'une autre fille. Tout seul, avec son idée complètement confuse et inconsistante de l'amour, il n'arriverait sûrement à rien...

MULTIPLICATION DES TENTATIONS

Les déboires de l'empoté ne s'arrêtent pas là. Comme souvent dans un jeu de drague de style « *dokyusei* » (camarades de classe), il y a un personnage masculin entouré de plusieurs personnages féminins, chacun avec ses caractéristiques aisément identifiables. Dans ce manga, après l'intelligente brune sérieuse et la blonde naïve et attachante, entre en scène vers la fin du tome 1 un troisième type de fille : l'allumeuse, Eri Takiguchi en l'occurrence. Cela permet des rebondissements et des quiproquos qui cassent la monotonie du schéma « conseil de Kurokawa / vérifier si ça



marche ». De même, à la fin du tome 2 on verra entrer en scène sur le nouveau lieu de travail d'Utsumi un énième personnage féminin destiné à compliquer encore la situation.

En effet, le lycéen avait commencé à regarder sa meilleure copine Kurokawa de façon différente. Pas tout seul comme un grand, non : encore une fois, sous les conseils d'une autre fille. Décidemment, les garçons japonais et la psychologie, ça fait deux !

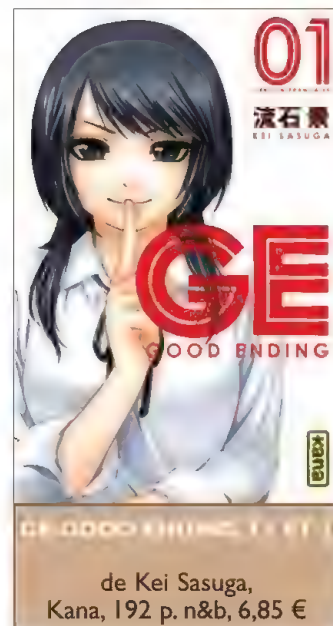
FAN SERVICE

Au cours du tome 2, on voit proliférer les dessins fan-service (situations érotiques où l'on aguiche les fantasmes des lecteurs par des contenus pas strictement nécessaires, en guise de « cadeaux ») : les filles nues au sauna, se caressant distraitemment dans leur bain, les chemises mouillées par la pluie que l'on est obligé d'enlever, etc.

Dans beaucoup de « *dating sim* », la relation sexuelle est un but associé à certains types de filles. Même dans un cas spécial comme le jeu *Love Plus*, dont le but est l'amour éternel, l'écran tactile 3DS permet de caresser la fille... Bien qu'une tension érotique soit présente dans *Good*

Ending, ce serait par contre étonnant que le timide fleur bleue Utsumi parvienne à quelque chose de très physique... Attendons déjà de voir s'il parviendra à comprendre de qui il est vraiment amoureux...

CAMILLA PATRUNO



de Kei Sasuga,
Kana, 192 p. n&b, 6,85 €



ankama

PRÉSENTE

BLUE

"UN PETIT JOYAU"

"PAT GRANT EST
LE MARK TWAIN
AUSTRALIEN"



**GRAIG
THOMPSON**

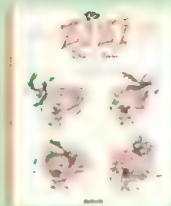
AUTEUR DE MABINI

BLUE

PAT GRANT

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE LE 8 NOVEMBRE

**Zizi chauve-souris,
T.I., Cheveux rester,
de Trondheim et Bianco**

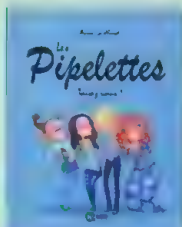


Quand Trondheim et Bianco se rencontrent, qu'est-ce qu'ils se racontent ? Des histoires de Zizi ! Facile ? Pas du tout, car ces deux talents

exceptionnels inventent un génial personnage de petite fille espiègle et rentre-dedans, dont les seuls buts sont d'aider les animaux, d'avoir un portable et de suivre la mode des tapis rouges. Une minette ? Ouh là, non ! La petite rousse gothique est tout sauf girly-cuicui, refuse à peu près tout, s'amuse à repousser les soupirants de sa mère, apprend à se battre grâce au Yan-Chi et abrite une chauve-souris... dans ses cheveux ! Les deux complices vont alors se balader de nuit découvrant un bestiaire nocturne fantasque. Un premier tome de strips pas si enfantins, qui finit sur un cliffhanger saisissant ! À adopter.

Duipuis, 80 p. couleurs, 14,50 €
HÉLÈNE BENEY

**Les Pipelettes,
T.I., ...Taisez-vous !,
d'Anne Guillard**

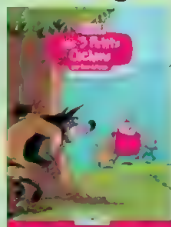


Quatre filles de 5^e (Agnès, Marie-Hélène, Anne et Anne) qui, malgré leurs caractères et centre d'intérêts différents sont inséparables, il

y en a dans toutes les écoles. Et ces adorables peaux de vache de pipelettes trouvent toujours un sujet de conversation ! Puisant dans ses propres souvenirs de collégienne, Anne Guillard (Valentine) invente une série sympa et légère (prépubliée dans le magazine *Julie*) qui parlera à toutes les ados, dans des gags en une planche plein d'humour. Couleurs vives et sujets criants de vérité : on s'y croirait !

Bayard, coll. BD Kids, 52 p. coul., 8,95 €
HB

**Les Trois Petits cochons,
de Léturgie et Beney**



Voici deux nouveaux titres pour la collection des contes classiques adaptés pour les tout petits, dont un *Trois petits cochons* particulièrement drôle du talentueux Léturgie ! Une version pétillante et humoristique de ces trois frères qui apprennent l'indépendance en même temps que les risques (mortels) que réservent — parfois — les bois... Toujours composé d'une partie exclusivement dessinée (ici avec beaucoup d'humour), une autre « apprend à dessiner » et présente le texte révisité. Cet album pur porc vous donnera envie de le partager avec le plus grand nombre !

Bamboo, coll. Pouss' de Bamboo, 48 p. couleurs, 9,95 €

SYLVIE DASSIER

ZUSQU'AU BOUT DU MONDE

Dans *Chi, une vie de chat*, Konami Kanata narre en détail l'évolution du quotidien d'un chaton. La finesse de l'observation et l'outrance du « mignon » en font un mets de choix pour les lecteurs de tous âges et justifient son succès.

Dès la première planche, celle qui va devenir l'héroïne de la série est séparée de sa mère et ses frères. Elle les perd de vue et se retrouve seule car son attention a été distraite par le vol d'un oiseau. Cette ouverture est bien représentative de l'œuvre et de son projet : décrire l'ouverture progressive au monde d'une jeune existence. La curiosité et l'expérimentation entraînent le sujet toujours plus loin dans l'aventure. Qu'il s'agisse ici d'un petit félin recueilli par une famille humaine ajoute certes une saveur à l'édifice et en accentue les reliefs.

MIGNON ET SUTIL

D'emblée, *Chi* séduit par son graphisme simple et ses couleurs douces et aquarellées. L'expressivité des per-

sonnages félins semble si instinctive et naturelle qu'elle doit être le fruit d'un travail et d'une expérience considérables. En effet, depuis ses débuts, au début des années 80, la mangaka Konami Kanata s'est spécialisée dans les récits de chats, et l' amateur ne pourra que s'incliner devant tant de précision, évoquée avec aussi peu de traits.

Au-delà de leur caractère mignon (le « *kawaii* » cher aux Japonais), les aventures de *Chi* séduisent car elles suggèrent avec très peu d'effets et en quelques cases un univers de sensations infimes et invisibles. Ainsi, cette séquence du tome 4 où la jeune chatte, après le déménagement de sa famille d'adoption, arpente un univers à la fois

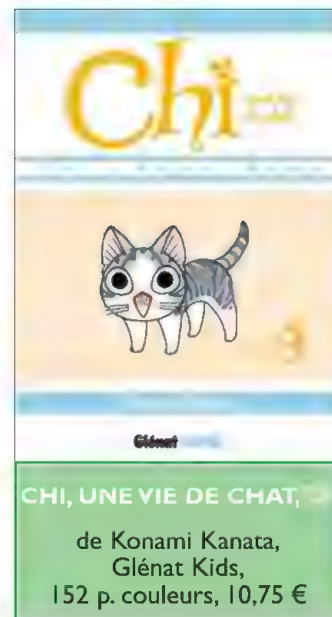
familier et étranger (« chez moi et pas chez moi »), retrouvant l'odeur de son territoire sur certains objets mais pas sur d'autres. Ou ces passages très émouvants et quasi proustiens où certains stimuli extérieurs font remonter en elle toutes les sensations liées à sa première enfance près de sa mère perdue.

LES JOIES DE LA MICRO-EXPLORATION

L'éveil d'une conscience au monde se fait par la découverte de petits objets. Konami Kanata excelle dans cette micro-exploration, réduisant tout d'abord le monde à un appartement, jusqu'à le déployer à nouveau aux dimensions gigantesques d'un pâté de maisons ceinturant un parc : « *C'est long ! Ça va jusqu'où ?* », s'étonne *Chi* en découvrant l'allée qui s'étend derrière la haie du jardin familial...

Parce que les chatons présentent de nombreux comportements similaires à ceux des très jeunes humains, ces autres mammifères maladroits, les parents auront loisir d'apprécier ces observations humoristiques, là où les plus jeunes se goinfreront à satiété de grâce poilue. Les éditions Glénat, sentant bien le potentiel universel de cette série, ont d'ailleurs insisté pour la publier en sens de lecture occidentale. Ces excellents livres pour enfants sont effectivement le portail idéal pour faire découvrir la bande dessinée japonaise aux plus rétifs.

VLADIMIR LECOINTRE



CHI, UNE VIE DE CHAT,
de Konami Kanata,
Glénat Kids,
152 p. couleurs, 10,75 €



TV Panasonic TX-L42DT50 3D

Le téléviseur Panasonic TX-L42DT50E est un modèle 3D ultra fin de 107 cm, équipé d'une dalle IPS Alpha avec taux de rafraîchissement de 1600 Hz BLS. Cette technologie de renouvellement de l'image permet d'améliorer substantiellement la netteté des images en mouvement.

Prix indicatif : 1079,90 €



Omenex KSK DJ-150 Union Jack

Casque à arceau décoré de l'Union Jack. Le KSK DJ-150 Union Jack vous permet aussi de profiter d'un son puissant et d'un confort optimal.

Prix indicatif : 36,90 €

Samsung Galaxy S III

Le dernier téléphone Android de Samsung est un incontournable dans sa catégorie. Agréable à tenir et à admirer, son élégance élémentaire se caractérise par un design naturel. Profitez de sa puissance de traitement ultime et de ses performances fluides.

Prix indicatif : 559 €



Lexibook Kids Tablet Disney Princess

Une tablette multimédia spécialement dédiée aux héros du monde des princesses Disney. Elle permet de lire des vidéos, d'écouter sa musique, de jouer et d'étendre sa culture générale. Une plateforme entièrement sécurisée !

Prix indicatif : 129,90 €



Samsung - Ultrabook NP530U3C Série 5 Ultra - Rose

Cet Ultrabook fort séduisant dispose galement de puissants atouts, un bel écran HD de 13,3" Super Bright et l'excellent processeur Intel Core i3.

Prix indicatif : 999,90 €



Nikon CoolPix S3300

Nikon met 16 millions de pixels à votre service avec le Coolpix S3300. Muni d'un zoom grand angle de 6x pour atteindre une focale équivalente en 35 mm à 26 - 156 mm. Performant en grand angle comme en téléobjectif.

Prix indicatif : 107,90 €



© Roques et Dormal / DARGAUD



Ana Ana : Et ta sœur ?!

Si, comme nous, vous étiez tombés amoureux de l'univers de Pico Bogue, vous allez être ravis d'apprendre la naissance d'une série consacrée à sa petite sœur Ana Ana. La petite blonde échevelée, sortie du même moule que son frère, s'offre une collection d'illustrés pour les plus petits... et leurs parents !



Souvenez-vous : Pico Bogue est ce petit roux déluré d'une dizaine d'années, un brin cynique, qui balade son intelligence et son regard humoristique sur la vie dans des strips à l'équilibre parfait. Cultivant l'art d'être un enfant heureux malgré un scepticisme précoce, il est le grand frère aussi aimant que titilleur d'Ana Ana, une fillette espiègle et brillante qui n'a pas non plus sa langue dans sa poche. Forts du succès de cette série, Dominique Roques et Alexis Dormal ont eu LA bonne idée : un spin-off avec Ana Ana ! Dans la continuité de cette excellente série BD dont

l'intelligence pointue et la tendresse touchent toutes les générations, ce tandem d'auteurs atypiques (la mère au scénario, le fils au dessin) nous offre cette délicieuse série dérivée mettant cette fois en scène Ana Ana, son adorable petite sœur. On retrouve la mini-pétroleuse dégourdie au centre de cette collection d'albums au format à l'italienne, dans de petites histoires illustrées s'adressant cette fois à la tranche d'âge des plus petits.

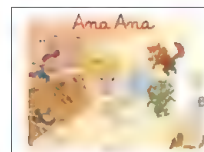
LES DOUDOUS D'ANA ANA

On retrouve la blondinette dans son monde imaginaire quotidien, entourée exclusivement de ses peluches. Une joyeuse bande composée du lapin Zig Zag, le gaffeur Touffe de Poils, le pingouin Ping Pong, le renard Goupille, le bleuté Baleineau et l'ourson Grizzou, qu'elle dirige de main de maître et avec lesquels elle apprend, donc grandit, au fil des petites aventures.

Toujours servis par ce dessin irrésistiblement expressif et des dialogues qui font mouche, Ana Ana et sa bande de doudous s'imposent naturellement, sans mièvrerie, et renvoient la même sensation de douceur,

d'intelligence et de rire que Pico Bogue. Les deux premiers titres, l'un sur le coucher et la difficulté de s'endormir (*Douce Nuit*), l'autre sur la cuisine et l'art de travailler ensemble sur un projet (*Déluge de chocolat*), nous plongent avec le même bonheur dans une atmosphère de tendresse et de bien-être. Un ravissement à mettre entre toutes les petites mains !

HÉLÈNE BENEY



➔ **ANA ANA, T.1, DOUCE NUIT**
de Dominique Roques et Alexis Dormal,
Dargaud, 28 p. couleurs, 7,95 €

➔ **ANA ANA, T.2, DÉLUGE DE CHOCOLAT**
de Dominique Roques et Alexis Dormal,
Dargaud, 28 p. couleurs, 7,95 €

© Roques et Dormal / DARGAUD

Faute d'être bien nés, ils firent tout pour être bien adoptés...

LE TRAIN DES ORPHELINS



CYCLE 1 - ÉPISODE 1/2 : JIM

Scénario : Charlot

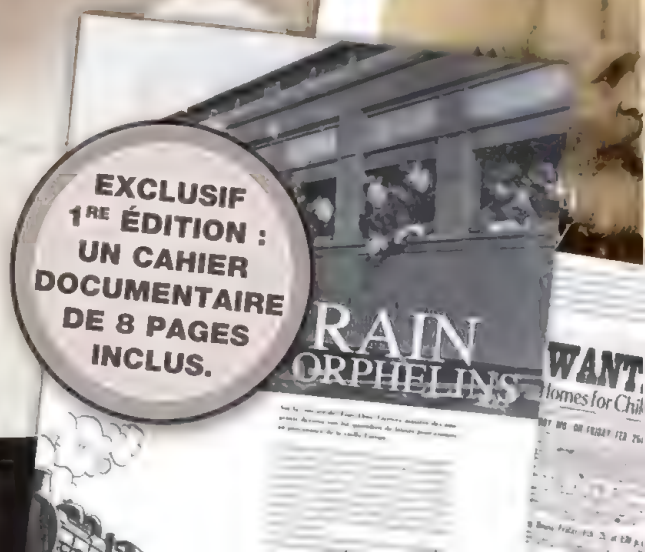
Dessins : Fourquemin

Sortie de la bande dessinée le 03 OCTOBRE 2012

Tome 2 (fin de l'histoire) à paraître en janvier 2013



**EXCLUSIF
1^{RE} ÉDITION :
UN CAHIER
DOCUMENTAIRE
DE 8 PAGES
INCLUS.**



Il manque juste le gadget



Richard Medioni nous avait déjà régalié avec *Période rouge*, une publication qui revenait sur les années Vaillant et Pif. L'ancien rédacteur en chef du magazine au gadget

reprend les textes précédents en englobant cette fois dans son étude l'ensemble des journaux pour la jeunesse proches du parti communiste (ou baptisés progressistes pour les plus anciens). Sortent alors de l'ombre des titres comme Jean-Pierre, Les Petits Bonshommes, Le Jeune Camarade, Mon camarade et Le Jeune Patriote. Ce travail de recensement et d'analyse éclaire un peu plus l'histoire de la bande dessinée au XX^e siècle. Une mine d'informations absolument indispensable.

Mon Camarade, Vaillant, Pif Gadget... : l'histoire complète 1901-1994, de Richard Medioni, Vaillant collector, 558 p., 39 €

Réflexion sur les comics



Super-héros et philosophie ? Quel rapport ? Pour Simon Merle, professeur de philo en lycée, il est assez évident. Pour l'auteur, « les super-héros ont quelque chose à nous apprendre de nous-mêmes et du monde dans lequel nous vivons ».

Appréhender le contenu des comics par le prisme de la philosophie n'a rien d'incongru. Les titres des rubriques sont d'ailleurs très convaincants : Identité & masque, Héroïsme & espérance, Utopies & transgressions, Hommes & surhommes, etc. On croirait lire des sujets du bac. À l'aide de citations de philosophes, Merle décortique ces thématiques et prend le lecteur au jeu.

Super-héros et philo, de Simon Merle, Editions Breal, 112 p., 18 €

Hergé, pris au mot



Tintin, c'est un dessin ligne claire, mais c'est aussi des mots qui demandent parfois à être éclaircis. Didier Quella-Guyot s'amuse à en faire un dictionnaire / caverne d'Ali

Baba, où l'on apprend la signification et le sens de tous les patronymes, noms de lieux, insultes et autres locutions utilisés par (ou en rapport avec) Hergé (l'ouvrage concerne également Jo, Zette et Jocko et Quick et Flupke). Ces 500 entrées ont-elles un quelconque intérêt au-delà du simple plaisir d'être incollable sur Tintin ? Évidemment, car la gamme de vocabulaire et les références employées en disent long sur les intentions de l'auteur. Et hop, une brique de plus dans la maçonnerie tintinologique.

Hergé, mots et jeux de mots, de Didier Quella-Guyot, l'apart éditions, 240 p., 25 €

THIERRY LEMAIRE

La BD à l'épreuve de L'ART CONTEMPORAIN

À l'occasion de la 4^e Biennale d'Art contemporain du Havre et de l'exposition *Quelques instants plus tard* à Paris (puis à Angoulême l'an prochain), nous vous proposons un petit tour d'horizon du rapprochement entre bande dessinée et art contemporain.

Ces dernières années, les rencontres entre BD et art contemporain se multiplient : présence à ArtParis, à la BRAFA à Bruxelles, dans les galeries... De grandes expositions ont surgi à la Maison rouge (Vraoum), à la Fondation Cartier (Mœbius), à la Biennale du Havre, dans des musées..., jusqu'à cette confrontation : *Quelques instants plus tard*, au Couvent des Cordeliers, à Paris. Confrontation car, pour la première fois, créateurs de bande dessinée et d'art contemporain se font face. Un duel ? Un dialogue plutôt.

Déjà Malraux, dans *La Métamorphose des Dieux*, faisait le constat que notre époque reconnaissait comme œuvre d'art des objets créés par des artisans pour qui l'idée même de l'art n'existait pas, la signification religieuse de leurs œuvres, statue grecque ou sphinx égyptien, ne revêtant que récemment une signification formelle. Déconstruite depuis Turner, Cézanne, Duchamp ou Warhol, cette signification s'est davantage atomisée, décloisonnée ces dernières années.

Peut-être est-ce ce décloisonnement qui a favorisé le rapprochement entre la bande dessinée et l'art contemporain, un rapprochement déjà présent dès la première grande opération de légitimation de la bande dessinée en France en 1967 : « Bande dessinée et Figuration narrative » (Musée des Arts Décoratifs / Palais du Louvre) qui associe en effet l'histoire, l'esthétique, la production et la sociologie de la



SPY / PAR LOPEZ-CURVAL ET VARENNE

bande dessinée mondiale aux « procédés narratifs et structure de l'image dans la peinture contemporaine »... Aux cimaises : Errò et Télémaque, les grands de la Figuration narrative.

« LOW ART » VS « HIGH ART »

Mais le vrai basculement vers la reconnaissance est plus tardif : « Le grand moment », explique Alain Berland, conseiller scientifique de la « Bande dessinée et art contemporain, la nou-

velle scène de l'égalité » organisée par Jean-Marc Thévenet au Havre en 2010, c'est en 1990, dans l'exposition « High and Low : Modern Art and Popular Culture » au Museum of Modern Art (MOMA) à New York où il y a une importante section consacrée à la bande dessinée dans l'expo et dans le catalogue. On a pu voir que des recherches importantes avaient été faites pour montrer comment le « low » (la bande dessinée) avait influencé le « high » (la peinture). » Plus tard, Beaubourg fera entrer



RING THE BELL PAR JACE



REFLET 2 PAR PAHLAVI ET BERTHET

Jean-Claude Forest et Hergé dans ses murs.

L'abolition des frontières entre le « low » et le « high » qui décomplexe complètement l'art contemporain correspond, par ailleurs, à une volonté de certains auteurs de bande dessinée, en particulier les plus expérimentaux, à ne pas se laisser cloisonner dans une production éditoriale tout entière dédiée à la grande consommation. Les expositions dans les galeries constituent pour eux une prosaïque source de reconnaissance (et de revenus) pour les plus pointus d'entre eux, comme Jochen Gerner ou Dominique Goblet, une possibilité d'opérer dans ces deux univers créatifs, de manière interactive et complémentaire, aussi bien artistiquement que financièrement.

« À mon avis, ce phénomène est lié au marché des originaux qui s'est mis en place ces dernières années, nous explique Florent Ruppert, issu d'une école d'art contemporain et aujourd'hui auteur de bande dessinée avec son complice Jérôme Mullet à L'Association. Du coup, les galeries ont commencé à inviter des auteurs à faire des expos de ces originaux. Et comme une expo d'originaux, c'est toujours un peu décevant, cela a provoqué des questionnements sur leur légitimité. Une réflexion s'est alors élaborée de part et d'autre, et des créations faites spécialement dans le cadre de ces galeries ont été réalisées. Je crois que c'est comme ça que ça s'est fait. Dans notre cas, ce sont des galeries d'art contemporain (la Galerie du jour et la Galerie Anne Barrault) qui nous ont invités à participer à des expos où l'on a vendu des pièces. Nous sommes très heureux de cette opportunité, parce que ça nous permet de faire de la bande dessinée dans un autre format que celui du livre. Pour nous, la bande dessinée, c'est la narration, et le dessin est un outil très souple qui permet ce déplacement entre différents formats. » Et de souligner

que les expositions de Killoffer, de Jochen Gerner ou de Stéphane Blanquet sont éminemment intéressantes : « Ils ont leur place dans le panorama de l'art contemporain, tout simplement parce que, même modestement, ils y apportent quelque chose de nouveau. »

Au Couvent des Cordeliers, l'exposition *Quelques instants plus tard...* consacre une autre tendance : celle d'un rapprochement des artistes contemporains vers la bande dessinée : si 80 artistes ont répondu à l'appel pour confronter leur travail à celui des auteurs de bande dessinée dans des œuvres faites à quatre mains, Pat Andrea s'accordant avec Carlos Nine, Ben avec Edmond Baudoin, Hervé di Rosa avec Marc Hardy, Gérard Le Cloarec avec Philippe Druillet, Vladimir Velickovic avec Enki Bilal, Claude Viallat avec François Avril..., c'est non seulement parce que l'art contemporain, fourbu d'hermétisme, a besoin de reprendre son souffle, mais aussi parce que ces artistes reconnaissent dans la BD un patrimoine qui est le leur, tandis que les auteurs de BD revendiquent leurs influences artistiques. Une concorde commune qui rassure et qui fait du bien.

DIDIER PASAMONIK

⇒ QUELQUES INSTANTS PLUS TARD

du 19 octobre au 7 novembre 2012 au Couvent des Cordeliers, Paris, puis du 12 décembre au 2 février 2013 à la Cité internationale de la bande dessinée à Angoulême.

⇒ 4^e BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN DU HAVRE

jusqu'au 15 mai 2013 au Havre.

La bande dessinée : DE L'ART OU DU COCHON ?

La prestigieuse collection de l'éditeur Citadelles & Mazenod s'enrichit d'un fort bel ouvrage sur *L'Art de la bande dessinée*. Près de 600 pages, plus de 550 illustrations, 500 auteurs, près de 4 kilos, et 7 rédacteurs.

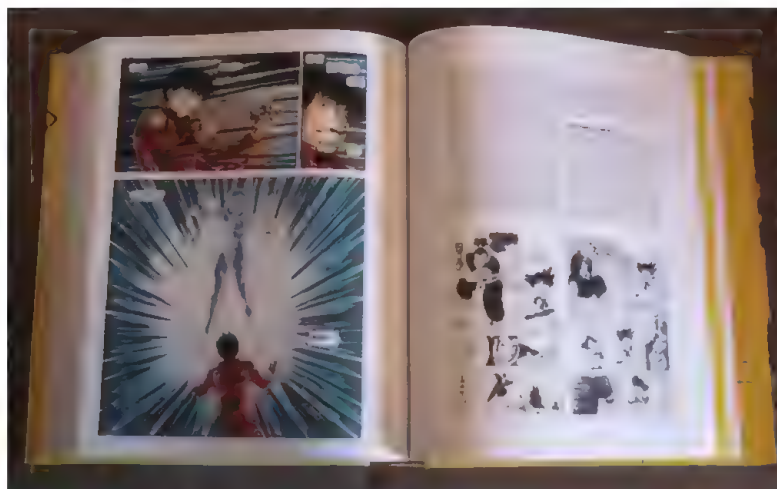


Photo Didier Pasamonik © Citadelles & Mazenod

Parmi les éminents rédacteurs de cette somme, nous retrouvons des historiens et des érudits de la bande dessinée, dont Thierry Groensteen, ancien rédacteur en chef des *Cahiers de la bande dessinée*, et l'auteur Benoit Peeters. Citadelles & Mazenod, pour ceux qui ne connaîtraient pas, est un éditeur de livres de référence sur le monde de l'art, avec notamment sa collection sur « L'Art et les grandes civilisations », dont le présent ouvrage est le 42^e volume. Parmi *L'Art de Byzance*, *L'Art de la Renaissance*, *L'Art de la Chine* et bien d'autres, on trouve donc désormais *L'Art de la bande dessinée*. Ce livre, à la fois onéreux et tout public, qui constituera forcément un beau cadeau de Noël, relate l'histoire de la bande dessinée depuis ses prémices au XVIII^e siècle (et même avant) jusqu'à nos jours, en passant par tous les grands pays et tous les styles. L'argument est que la bande dessinée étant désormais fortement présente dans les ventes aux enchères, il s'agit donc officiellement d'un art.

Ouf ! On s'en serait voulu d'avoir parlé de 9^e Art depuis des années alors que ce n'en était pas un. Une fois l'étrange couverture jaune passée – histoire peut-être de trancher avec les autres volumes de la collection –, on découvrira quantité d'illustrations intéressantes et un texte érudit, mais facile d'accès, qui permettra aux fans comme aux néophytes complets de connaître et comprendre les différents courants de cet art si riche. L'ouvrage se lit agréablement, se focalise sur l'histoire, les définitions, l'art en tant

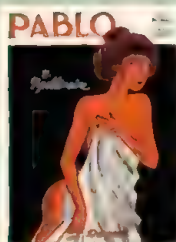
que tel et évite l'écueil des énumérations. Il comprend également un épais chapitre sur la bande dessinée érotique, ainsi qu'une étude sur les passerelles qui existent entre la BD et les autres formes d'art et de divertissement, passerelles que notre magazine tente de mettre en exergue à chaque fois qu'il le peut. Le contenu de ce livre vous permettra donc enfin de briller en société et de rabattre le caquet de ceux qui, lors des dîners en ville, vilipendent la bande dessinée. Accessoirement, il trônera fièrement sur votre table basse ou vous permettra de lester une montgolfière.

OLIVIER THIERRY



collectif,
Citadelles & Mazenod,
coll. L'Art et les grandes
civilisations,
592 pages, 205 €

Pablo, T.2, Apollinaire, de Birmant et Oubrière



Le premier tome nous avait présenté l'arrivée à Paris du jeune peintre espagnol Pablo Picasso. Il y avait découvert les charmes de la vie de

bohème, et avait sympathisé avec Max Jacob. Ici, il rencontre Apollinaire, avec lequel il se prend d'une grande amitié, mais aussi les Stein, des collectionneurs américains. Au Bateau-Lavoir de Montmartre, la vie est gaie, même si les rentrées financières restent hasardeuses. Pablo n'a que 20 ans, la célébrité est encore à venir. Un livre très documenté, même si les fameux tableaux n'y sont guère reproduits.

Dargaud, 84 p. couleurs, 16,95 €
MICHEL DARTAY

Loup de pluie, T.1, de Dufaux et Pellejero



Le prolifique Jean Dufaux livre ici un western illustré par l'Espagnol Ruben Pellejero. Trois familles aux États-Unis, vers 1860 : des notables,

des Indiens, des brutes. Des liaisons amicales ou sentimentales servent de passerelles entre les membres de ces trois groupes, mais la jalousie et le racisme vont envenimer les choses. Simple, l'histoire a des accents de tragédie grecque. La ligne claire de l'auteur est soutenue par une mise en couleurs à dominante automnale. Les deux auteurs ont dédié ce livre au regretté Jean Giraud.

Dargaud, 48 p. couleurs, 13,99 €
JEAN-PHILIPPE RENOUX

Le Grand Pélican, T.1, de Cédric Tchao



Victime d'une tempête aussi soudaine que surnaturelle, un cuirassé disparaît en mer. Lorsqu'il réapparaît, les rescapés de l'équipage ont tous perdu la raison et sont

victimes d'un mal inconnu. Le jeune et pataud inspecteur Lagrange est chargé d'enquêter. Navire hanté, visions infernales, distorsion de l'espace-temps, personnages masqués et complots : une grosse charge de mystère pour un héros volontaire et attachant. À l'image de son personnage, Cédric Tchao s'est lancé avec fougue dans une aventure qu'on devine ambitieuse. Ses influences nippones sont ici totalement digérées, dans une ambiance rétro qui mêle Jules Verne et X-files. Un manga français qui ne répond pas à un business plan, ça existe donc ?

Éditions Contre-dires,
168 p. n&b, 12,90 €
VLADIMIR LECOINTRE

Christophe Cazenove s'expose à Saint-Malo

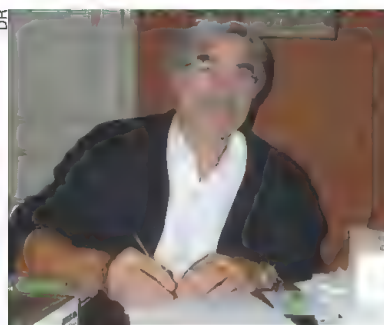
Dernier épisode de notre série sur Cazenove, le scénariste-star des éditions Bamboo qui fête cette année ses 10 ans de collaboration avec l'éditeur. Dans le cadre de cet anniversaire, une exposition lui est consacrée à Quai des Bulles, le festival de bande dessinée de Saint-Malo. Nous avons interrogé à ce sujet le commissaire d'exposition Gérard Cousseau.

Christophe Cazenove, on vous en parle depuis plusieurs numéros, est un scénariste à succès qui officie dans la bande dessinée d'humour chez Bamboo et dont les plus grandes réussites sont *Les Sisters*, *Les Gendarmes*, *Les Pompiers*, *Les Petits Mythos*, et on en passe.

Pour célébrer les 10 ans de collaboration avec son scénariste, Bamboo a notamment organisé un grand concours dont le but était de dénicher le dessinateur de la future série de Cazenove : *Mes Cops*. Le lauréat est connu depuis le 15 octobre dernier, mais nous ne pouvons pas encore vous divulguer l'identité de l'heureux gagnant.

Les amateurs de Cazenove auront l'occasion de le rencontrer au Festival Quai des Bulles, du 26 au 28 octobre à Saint-Malo. Outre les séances de dédicace du scénariste et de ses dessinateurs (voir le détail des séances de dédicace de Cazenove ci-après), les festivaliers pourront visiter une exposition qui lui est consacrée. Le commissaire d'exposition Gérard Cousseau a répondu à nos questions.

ENTRETIEN AVEC GÉRARD COUSSEAU



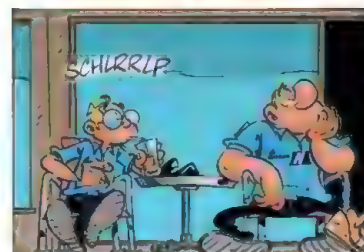
Pouvez-vous vous présenter en quelques phrases ?

Gérard Cousseau, dit Gégé, Gécé ou Ferru... Auteur, dessinateur, scénariste et storyboarder. Chez *Spirou*, *Mickey*, *Fluide Glacial*, Glénat, Vents d'Ouest, Milan, Hachette, PlanèteMômes, etc. Et bien sûr, chez Bamboo. À l'occasion, je suis également scénographe pour diverses expositions personnelles ou sur un autre auteur : *Miousik*, *De*

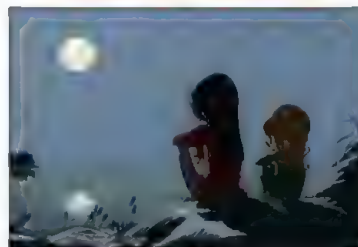
Angoisse de la page blanche...



Attendre la bonne idée...



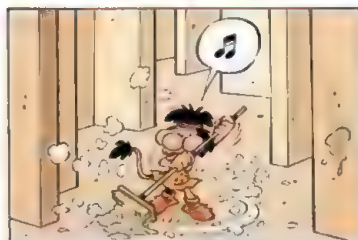
Chercher de l'inspiration...



Fuir la facilité...



Balayer les gags usés...



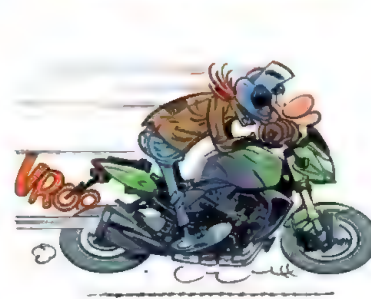
Avoir la bonne idée...



Aller droit au but...



Courir chez le dessinateur...



Jésus à Jospin, *La Passion magique* (Albert Uderzo), « Face-book » sur le travail de Jean Mulatier...

Comment est venue l'idée d'une exposition sur Cazenove ?

Olivier Sulpice, le patron de Bamboo, est à l'origine du projet. Fêtant les dix

ans du travail de Christophe Cazenove, il a eu l'idée d'une exposition. Il m'a demandé de la concevoir et j'ai volontiers accepté.

Que peut-on voir dans cette exposition ? Qu'est-ce qui met plus particulièrement en avant le travail de scénariste ?



CHRISTOPHE CAZENOVE

nariste de Cazenove dans ce qui est exposé ?

Pas facile d'exposer un scénariste, puisqu'il y a peu d'images à présenter. J'ai donc construit un « scénario », illustré par dix de ses dessinateurs. Il s'agit de développer dix étapes fondamentales dans la construction d'un scénario pour une nouvelle série : le choix du thème, la création des personnages, celle de son univers, ses décors, la documentation, l'écriture même du scénario, le découpage ou storyboard, la réalisation, la durée (donnée importante pour la survie d'une série), la confirmation (reconnaissance dans une carrière et tout ce que ça permet) et la relation avec les dessinateurs... Ces dix étapes sont illustrées et commentées par des remarques de Christophe et par des textes que j'ai concoctés sur le ton de l'humour (thème oblige !). Je « détricote » donc le travail du scénariste... En particulier celui de Christophe, en illustrant les propos avec le travail de ses dessinateurs. Christophe s'est montré très disponible et très réactif face à mes demandes. Des commentaires, des souvenirs et des

informations sur sa façon de travailler sont recueillis dans cette exposition. C'est un type bien, il ne se prend pas le chou, il s'amuse. Ça me plaît !

Quelles sont selon vous les raisons du succès des séries scénarisées par Cazenove ?

L'humour est une thérapie particulièrement demandée et souhaitée dans notre époque grise et formatée. Christophe porte un regard très contemporain sur les événements et les actualités. Il est authentique ! Ça parle donc nécessairement aux gens.

Aimeriez-vous collaborer avec lui sur une bande dessinée ?

Bonne idée ! Avec plaisir... Je vais peut-être bien lui proposer... Qui sait, il sera peut-être emballé par le projet !

LA RÉDACTION

⇒ QUAI DES BULLES

Les 26, 27 et 28 octobre à Saint-Malo

⇒ DÉDICACES

Retrouvez Cazenove à Quai des bulles le 26 octobre : 09h30-11h30 / 13h30-16h ; le 27 octobre : 09h30-11h30 / 13h30-15h / 17h-19h ; le 28 octobre : 09h30-12h30 / 14h-16h30 / 17h30-19h.

LES AMAZONES

Octobre 1854. La Guerre de Crimée est déclarée. James Gordon Parker, un officier anglais borné et arrogant est fait prisonnier par des guerrières Koumanes au service de l'armée russe. Elles utilisent les mâles comme main d'œuvre ou comme « étalons ». Parker s'autoproclame chef du groupe des prisonniers. Lui et son scout Bachir, le seul osant s'opposer à lui, se retrouvent alors au sein d'une lutte de pouvoir.

Par CLARKE et LUDO BORECKI



POUR EN SAVOIR PLUS



Glénat
www.glenatbd.com

Disponibles le 24 Octobre

NOUVEAUTÉS



◀ **L'ÎLE MYSTÉRIEUSE**
Filobedo
978-2-35954-054-3
23,5 x 32,3 cartonné
PARU LE : 20/09/12
64 pages en couleurs –
15,20 €



◀ **LE DIABLE PAR LA QUEUE**
Filobedo
978-2-35954-038-3
48 pages en couleurs
23,5 x 32,3 cartonné –
15,20 €



◀ **URGENCES CYBERNETIQUES**
DONET / LOPEZ
978-2-35954-045-1
23,5 x 32,3 cartonné
48 pages en couleurs –
15,20 €



◀ **CATLADY**
XAVIER DUVET
978-2-35-954-053-6
23,5 x 32,3 cartonné
PARU LE : 20/09/12
48 pages noir et blanc –
15,20 €



◀ **MARA LA FOLIE LUCIDE**
COSIMO FERRI
978-2-35954-037-6
23,5 x 32,3 cartonné
64 pages en couleurs –
15,20 €



◀ **SCANDALES**
GIUSEPPE MANUNTA
978-2-35954-042-0
23,5 x 32,3 cartonné
PARU LE : 20/09/12
48 pages en couleurs –
15,20 €

Tabou ^{BD}

la bande dessinée sans interdit

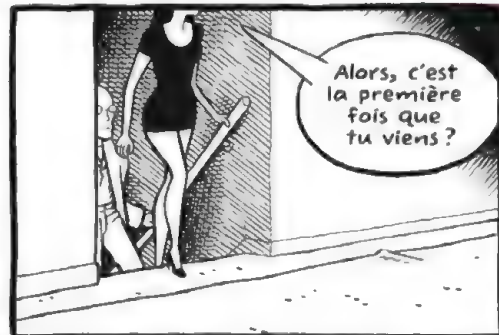
www.tabou-editions.com

Contactez-nous dès maintenant : 01 64 24 70 38

© 2012 Tabou Editions - Distribution DULISCO

23 FOIS VALENT MIEUX QU'UNE

Chester Brown livre un témoignage autobiographique sans ambages sur la prostitution. Face à une situation amoureuse devenue infernale, il se tourne vers les relations tarifées et raconte son expérience avec sincérité et force détails.



Un album vaudrait-il mieux que 100 discours ? On serait tenté de le croire à la lecture de ce vibrant témoignage de Chester Brown qui, largué par sa moitié, se retrouve comme un con à rester sous le même toit qu'elle, en subissant les relations de la demoiselle (situation hard à gérer pour le commun des mortels). Il décide alors de renoncer à la notion même de couple et de pallier le manque de sexualité, entre 1996 et 2003, par des rapports tarifés. Verge en la matière, notre homme part donc avec sa bite et son couteau à la découverte d'un univers moins glauque que redouté, qu'il pénètre fébrilement en se posant 1000 questions (pourboire obligé ? comment ne pas vexer une prostituée physiquement ingrate ?). Passés les éloges préliminaires de Robert Crumb, l'ouvrage s'emploie, avec une arrogance et une radicalité dans la manière de juger l'amour qui risquent d'agacer plus d'un lecteur, à un démontage en règle des clichés à la dent dure sur la prostitution, d'autant plus difficiles à avaler quand ils proviennent du plus proche entourage.

L'entreprise est louable, la démarche sincère et l'approche aussi humaine que généreuse.

C'EST DU GONZO

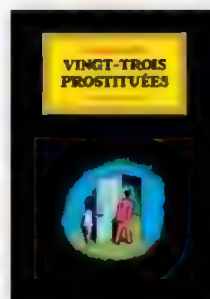
Inexpressif, le regard caché derrière ses lunettes et les lèvres imperturbables – esquissant au mieux un sourire – l'auteur se met sobrement en scène pour laisser la parole aux escorts (dont les visages sont toujours dissimulés, afin de garantir l'anonymat), entre Wendy, alias le plan foireux, Anne la régulière, ou Millie la canon. Menue ou gironde, belle ou laide, chacune exerce son métier pour des raisons propres, avec des aspirations diverses, humanisant une profession souvent décriée. Cru mais pas vulgaire, cet album bien troussé – toutefois réservé à un pubis averti – est par ailleurs enrichi d'appendices plutôt pertinents sur la monogamie ou le romantisme, qui dévoilent le point de vue de l'auteur sur un métier vieux comme le monde. Nom d'une pipe !

GERSENDE BOLLUT

PS : Ami lecteur, 23 termes « équivoques » se sont glissés dans ce texte. Les retrouveras-tu ?

VINGT-TROIS PROSTITUÉES

de Chester Brown,
Cornélius, 288 pages, 25 €



EXPOSITION 13 nov au 4 déc 2012



L'Adresse Musée de La Poste

En présence des auteurs
le 29 novembre
le 1^{er} décembre



XIII Mystery Tome 5,
en librairie le 5 octobre



nouveauté XIII Tome 21,
en librairie le 30 novembre

Du lundi au samedi de 10h à 18h
(fermeture dimanche)
34 boulevard de Vaugirard 75015 Paris
entrée libre

DARGAUD

AGENCE
EVENBO

L'ADRESSE
MUSÉE DE LA POSTE

BDS PHÈRE.FR
DES UNIVERS ENTRE LES CASES

Le Petit Gruffalo
de Uwe Heidschötter
et Johannes Weiland



Le Gruffalo est désormais papa d'un garçon curieux et intrépide. Et le rejeton a très envie de rencontrer « la grande méchante souris »... Le succès rencontré par *Le Gruffalo*, adapté du best-seller pour enfants de Julia Donaldson, laissait peu de doute quant à l'éventualité de réaliser sa suite. Le résultat agit comme un miroir inversé du premier film pour un résultat toujours aussi charmant. À noter que *Le Petit Gruffalo* est précédé au cinéma de trois court-métrages tantôt bucoliques, tantôt cruels sur les animaux de la forêt, qui raviront les plus jeunes.

Sortie le 17 octobre

JULIEN FOUSSEAU

The Raid



Précédé d'un gros bouche-à-oreille dans les festivals, *The Raid* est-il au final une nouvelle pierre angulaire du cinéma d'action, capable de se mesurer aux fleurons HK des années John Woo

et Tsui Hark ? Pas exactement. Difficile de nier le plaisir que procure cet éventail exhaustif de la baston extrémiste, grâce à la fluidité de son montage et la maîtrise de l'espace remarquable. La mise en scène de Gareth Evans vaut le détour car il connaît ses classiques HK. Cependant, elle manque de cette spontanéité formelle, cette créativité folle qui transpirait du monumental *Tide & Tide*, pour ne citer que lui. *The Raid* demeure un divertissement extrêmement fun et cela lui va plutôt bien.

Un DVD M6 Vidéo

JF

Moonrise Kingdom



1965, dans une île imaginaire de la Nouvelle-Angleterre, deux enfants tombent amoureux et décident de fuguer alors qu'un ouragan s'apprête à secouer les côtes. Wes Anderson revient au film live après son *Fantastic Mr Fox* animé et livre à nouveau un conte aussi décalé qu'enchanté. Ses compositions symétriques et travellings précis qui font sa marque de fabrique n'empêchent nullement une belle humanité de se dégager. Bruce Willis tient là son meilleur rôle depuis des lustres. D'un point de vue éditorial, le DVD StudioCanal compte quelques suppléments loufoques permettant de prolonger cette savoureuse expérience.

Un DVD StudioCanal

JF

AH, C'TE RIXE chez les Bretons !



© Jean-Marie Leroy

Après une participation aux jeux olympiques fort dispensable, le petit gaulois revient avec son ami porteur de menhir. Ne craignez rien, tout a changé !

Astérix au cinéma, c'est comme une licence dont presque tous les acteurs (sauf évidemment Gérard Depardieu en Obélix : le cinéma français manquerait-il d'acteurs de sa carrure ?) changent à chaque nouvelle livraison. Le nouvel Astérix est cette fois incarné par Édouard Baer qui rend le malin gaulois presque arrogant. Et cette fois, c'est Fabrice Luchini qui incarne un Jules César persuadé de passer à la postérité grâce à ses victoires commentées à son avantage dans sa « Guerre des Gaules ».

Le sympathique village gaulois, si bien dessiné par Uderzo, avec sa population typée constituée de fortes personnalités, n'apparaît que dans les premières minutes. Le jeune Goudurix (Vincent Lacoste, ex beau gosse dans le film de Riad Sattouf), arrive de Lutèce. Son père souhaite que nos Gaulois en fassent un vrai homme. Chargés de son éducation, Astérix et Obélix vont avoir du fil à retordre avec cet élève insolent qui les traite de culs-terreux et de boueux. Obélix est partisan d'une éducation rigoureuse, à base de baffes. Même le sensé Astérix est troublé quand Goudurix l'interpelle sur la légi-

timité de deux hommes qui vivent ensemble avec un petit chien.

ADAPTATION RÉUSSIE, N'EST-IL PAS ?

On le voit déjà, certains thèmes ont été ajoutés aux scénarios originaux de Goscinny qui datent des années 1966 et 1967. Laurent Tirard, qui a élaboré en partie le scénario et réalisé le film, ne s'est pas contenté d'adapter platelement en les synthétisant *Astérix chez les Bretons* et *Astérix et les Normands* : il a aussi essayé de moderniser le tout pour en faire un spectacle plus proche de notre société actuelle, cela sans dénaturer l'esprit de la série originale. Venus prêter main forte (avec un tonneau de potion magique !) à nos voisins d'Outre-Manche, nos Gaulois vont rencontrer un peuple flegmatique à la langue bizarre (on ne peut que rester ébloui par l'étonnant travail de dialoguiste de Goscinny qui parvenait à transformer en humour des idiomes grammaticaux). Mais ce voyage va aussi leur permettre de rencontrer quelques personnages féminins spécialement conçus pour l'occasion et de leur conter fleurette.

Déjà remarqué pour la qualité de son

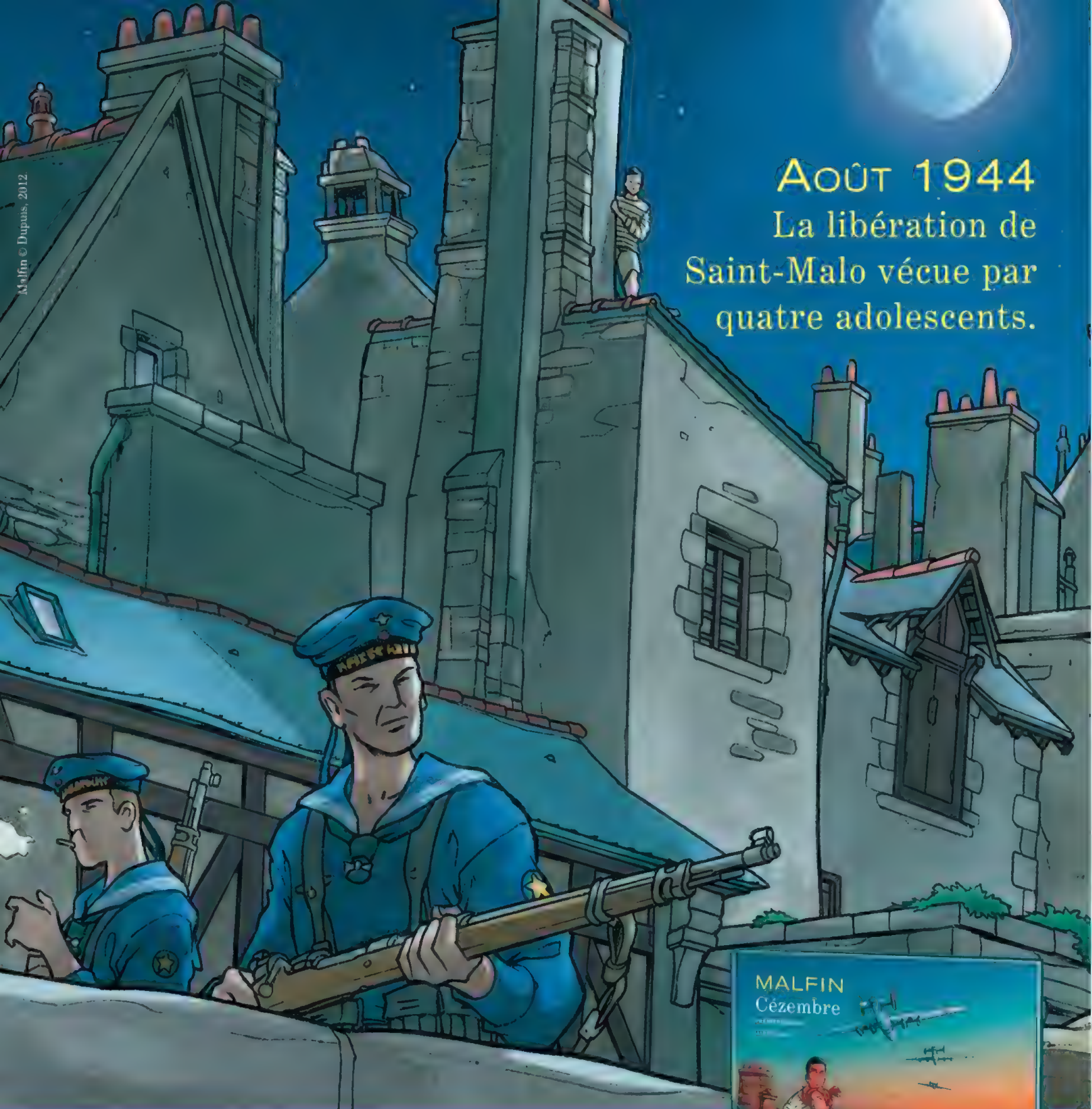
adaptation en long-métrage des courtes histoires du Petit Nicolas, Laurent Tirard s'affirme comme un adaptateur ambitieux et inspiré.

MICHEL DARTAY



de Laurent Tirard,
avec Édouard Baer, Gérard
Depardieu, Valérie
Lemercier..., 1h49
Sortie le 17 octobre 2012

AOÛT 1944
La libération de
Saint-Malo vécue par
quatre adolescents.



MALFIN

Cézembre PREMIÈRE PARTIE

AIRE LIBRE / DUPUIS

72 pages – 16,50 € — En librairie le 19 octobre.



Amour
de Michael Haneke

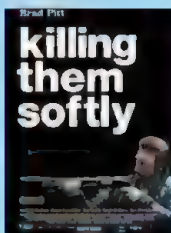


Ce film, qui a remporté la Palme d'or à Cannes, raconte l'histoire de deux octogénaires qui font face à la maladie de l'un d'eux. Personne n'a envie de voir ses proches devenir assistés, perdre la raison, la parole, les gestes. Haneke montre sans fard mais avec douceur comment Georges et Anne vivent la plus difficile des épreuves, la lutte quotidienne contre la maladie. Les plus sensibles, ayant des proches touchés par Alzheimer, une attaque cérébrale ou Parkinson, trouveront certaines scènes insupportables. Mais cela est largement compensé par le talent du réalisateur et de ses formidables comédiens, Jean-Louis Trintignant et Emmanuelle Riva.

Sortie le 24 octobre

LOUISA AMARA

Killing Them Softly
d'Andrew Dominik



Brad Pitt dans le rôle d'un tueur à gages, un vrai méchant, il aura fallu attendre l'aube de ses 50 ans pour qu'un réalisateur ose lui offrir une telle opportunité.

On ne peut que remercier Andrew Dominik d'avoir eu cet éclair de génie. Brad incarne à merveille ce tueur à la solde d'un consortium mi-mafieux mi-banquier (jolie parabole du marasme économique actuel aux États-Unis), devant exécuter sa mission malgré les embûches, des bras cassés en guise de partenaires et commanditaires. Une ambiance qui rappelle parfois *Pulp Fiction*, en plus noir encore. Un polar qui aurait pu aller encore plus loin. Prenant mais pas fascinant.

Sortie le 5 décembre

LA

Rengaine
de Rachid Djaidani



Paris, de nos jours, Dorcy et Sabrina s'aiment et veulent se marier. Problème, il est noir et chrétien, elle est maghrébine et musulmane. Les emmerdes

commencent quand les nombreux frères de Sabrina apprennent la nouvelle, et surtout l'ainé. Enfin un film qui parle avec sincérité, humour et sans cliché de ce tabou millénaire entre ces deux communautés. On va à l'école ensemble, on s'amuse, on s'aime, mais se marier, faire des enfants, c'est un cap que peu osent franchir tant les familles s'y opposent. Sûrement le plus beau film sur le racisme, l'intolérance, depuis des décennies. Un réalisateur et des comédiens à suivre.

Sortie le 14 novembre

LA

Sauvage innocence

Le Jour des corneilles, adapté du best-seller de l'écrivain québécois Jean-François Beauchemin, apporte une nouvelle fois la preuve que le merveilleux et l'onirisme en France sont à chercher du côté de l'animation.



Un gamin chétif et orphelin de mère, à la tête de Razmoket, n'a jamais connu que la forêt. Et pour cause : le père Courge, son bourru paternel taillé comme un ogre, n'a eu de cesse de lui répéter depuis toujours qu'il risquait de disparaître dans le néant s'il la quittait. Entouré d'esprits mystiques prodiguant amour et conseils que son père peine à exprimer, le marmot ne vit que par la chasse et la cueillette.

Un jour, le père Courge fait une mauvaise chute, ce qui le laisse inconscient. Le fils entre en contact avec la civilisation pour tenter de sauver son vieux.

DE DÉSAMOUR ET D'EAU FRAÎCHE

À l'origine, le roman de Beauchemin s'adresse clairement à un lectorat adulte. Si les éléments fantastiques inséparables du réel et le caractère exubérant de ses protagonistes le qualifiaient pour l'animation, la dureté et la

violence des rapports familiaux compliquaient l'ouverture vers un plus large public. Pourtant, Jean-Christophe Dessaint s'en sort admirablement en privilégiant une odyssée initiatique d'un jeune garçon en quête d'amour et d'humanité. Formellement, *Le Jour des corneilles* s'avère être un creuset somptueux où les superbes décors impressionnistes s'intègrent parfaitement au *character design* sous influence Ghibli. Cette noble parenté fait plus qu'honneur à ce film poétique, complexe et ambitieux, preuve s'il en était besoin que l'animation française se porte bien.



JULIEN
FOUSSEREAU

LE JOUR DES CORNEILLES

De Jean-Christophe Dessaint
Distributeur : Gebeka Films
Durée : 1h36
Sortie le 24 Octobre

L'ÉTRANGE CRÉATURE DE MONSIEUR BURTON

À peine six mois après *Dark Shadows*, qui n'a pas convaincu tout le monde, Tim Burton revient avec un film en *stop motion* (marionnettes animées), le 4^e film d'animation de sa carrière.



Frankenweenie a d'abord été un court métrage de 30 min réalisé en 1984 avec de vrais acteurs, car la technologie de l'époque n'était pas encore au point pour les délires de Burton. Le film réunissait déjà toutes les obsessions du réalisateur : la banlieue propre avec les voisins envahissants, l'enfant solitaire et surdoué, le fantastique, le tout fortement influencé par les films de science-fiction, d'épouvante (*Frankenstein*, *Dracula*, etc.) qui ont marqué Tim Burton.

DU COURT AU LONG

Le court-métrage méritait de passer au long, mais cette fois en animation. L'histoire a été bien sûr développée avec des personnages secondaires loufoques tels que le réalisateur les affect-

tionne. Le résultat n'en est que meilleur, alors qu'on pouvait craindre des répétitions, et peut-être un peu moins de magie. Mais au contraire, les références et les rebondissements sont nombreux, le film plaît donc aussi bien aux enfants qu'aux adultes. On retrouve avec plaisir l'univers gothique, drôle et si unique de Tim Burton tel qu'on l'a aimé dans *Beetlejuice*, *L'Étrange Noël de Mr Jack*, et qui s'était peut-être un peu aseptisé dans *Alice aux Pays des Merveilles*. Une gourmandise tout public.



LOUISA AMARA

FRANKENWEENIE

De Tim Burton
Disney
Durée : 1h25
Sortie le 31 Octobre

LE CYCLE DE CYANN

**“ GRANDIOSE, SENSUEL, FASCINANT...
BOURGEOIN ET LACROIX RÉINVENTENT
L'ODYSSÉE DE L'ESPACE ”**

**PAR L'AUTEUR DES
PASSAGERS
DU VENT**



**NOUVEL ALBUM
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE**



www.12bis.com



Le Point

12bis

metro

ASSASSIN'S CREED III : NAISSANCE D'UNE NATION

La lutte ancestrale opposant ordre des Assassins et Templiers pour la sauvegarde du monde pose ses valises dans l'Amérique coloniale, à l'aube de la Guerre d'Indépendance. Avec ce troisième cycle d'*Assassin's Creed*, Ubisoft signe une fresque époustouflante et profonde sur un monde en plein changement.

Lorsque l'on n'était pas affairé à éliminer une cible, gambader avec classe et vélocité dans les hauts-lieux de la Deuxième Croisade et de la Renaissance Italienne faisait tout le sel de la série *Assassin's Creed*. Seulement, avec sa variation sur un même thème tous les ans (deux itérations rien que pour le deuxième volet), la franchise cuisinait une recette éprouvée où le tourisme historique et architectural à tendance acrobatique, magnifié par une réalisation spectaculaire, prenait *in fine* le pas sur l'implication du joueur dans la quête principale. Autrement dit, la Jérusalem du XII^e siècle et la Venise du XV^e volaient trop souvent la vedette à Altaïr ou Ezio. Dans ce troisième volet, Ubisoft prend le risque de troquer les vieilles pierres des civilisations millénaires pour l'appel de la nature pendant la Guerre d'Indépendance Américaine avec Connor Kenway, le nouveau héros amérindien.

L'ENVIRONNEMENT FAÇONNE L'ASSASSIN

Au-delà de la dimension historique réécrite, la série se révélait être jusqu'à présent une déclaration d'amour pour l'architecture classique digérée dans un *gameplay* en monde ouvert autorisant des visites « *larger than life* ». Les villes sont présentes et fidèlement restituées dans *Assassin's Creed III*. New York et Boston y sont des terrains de jeux. De même, les rendez-vous avec l'Histoire ne manquent pas à l'appel (une mission se déroule pendant la célèbre Boston Tea Party). Ce serait toutefois oublier l'importance prépondérante des territoires vierges de la Nouvelle Angleterre. On se souvient avec émotion de Rockstar quand il prouva avec *Red Dead Redemption* que l'horizon lointain et aride s'avérait plus passionnant encore qu'un énième développement d'une mégapole occidentale en guise de bac à sable. Ubisoft reconduit ce sentiment de sidération submergeant le joueur face à une nature boisée, sauvage, organique et préservée de l'industrialisation humaine. En pur produit de son envi-



ronnement, Connor est façonné par celui-ci, jusque dans ses mouvements. La verticalité et la raideur de la géométrie urbaine ont influencé les démarches d'Altaïr et Ezio. La sinuosité des troncs d'arbres et des branchages fait de Connor, métis issu de deux mondes antagonistes, un dangereux félin capable de tuer ou de fuir dans les cimes des arbres plutôt que dans un épais manteau neigeux le ralentissant.

INDÉPENDANCE. JUSTICE. TOMAHAWK

Plus que n'importe quel autre de ses prédécesseurs, Connor existe de tout

son poids dans le sens où sa batterie de milliers d'animations différentes bluffe comme jamais, dans la déambulation comme dans les combats aussi percutants qu'efficaces. Sa volonté de justice le conduisant à rejoindre l'ordre des assassins est on ne peut plus claire. Cependant, le jeu se garde bien de tout manichéisme : les Templiers se cachent aussi bien du côté britannique qu'américain. Cette ambiguïté morale est salutaire et rappelle à nouveau *Red Dead Redemption*. Sauf que ce dernier était irradié par la dimension crépusculaire d'un monde sauvage en train de disparaître. Ici,

Connor incarne la révolte de tout un peuple, d'une nation en train de naître, au milieu du chaos de la bataille de Saratoga ou à la tête d'un navire de guerre essuyant une pluie de boulets de canons sous une mer démontée.

...LIBÉRATION. DANS LE CREUX DE LA MAIN

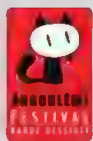
Ubisoft réussit là une fresque riche et profonde sur la naissance des États-Unis. Mieux, l'éditeur va jusqu'à décliner sur PlayStation Vita une histoire parallèle et cohérente à la Nouvelle-Orléans où Aveline de Grandpré, Assassin femme et descendante d'esclaves, cherche elle aussi à pousser ses concitoyens à l'émancipation, loin des colonisateurs et des Templiers. À travers le tomahawk de Connor et la machette d'Aveline, *Assassin's Creed III* rend un hommage épique aux Mohawks, Afro-Américains et princes du métissage, qui fera probablement date dans l'histoire vidéoludique.

JULIEN FOUSSEREAU

⇒ ASSASSIN'S CREED III LIBÉRATION

Sortie exclusive sur PS Vita





L'ÉVÉNEMENT
DE MATCHMAKING ET DE
NETWORKING DU 9^e ART

En serez-vous ?



QUATRIÈME ÉDITION DES ZOO OPPORTUNITÉS DE LA BD

Scénaristes, dessinateurs, coloristes, éditeurs :

Rencontrez-vous lors d'un cocktail et d'un
speed-dating organisés par Zoo et le Festival
le jeudi 31 janvier 2013 à Angoulême,
de 18h30 à 21h30,
dans le Pavillon Jeunes Talents®



Sur sélection et invitation seulement.
Nombre de places limité.

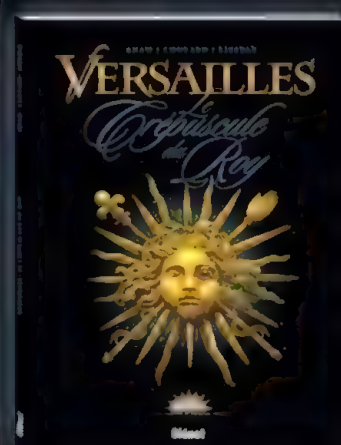
Pré-inscrivez-vous le 31/12/2012 au plus tard sur :
www.zoopportunities.com



VERSAILLES

Le Crépuscule du Roy

D'étranges phénomènes envoûtent
le Château de Versailles...



Marivaudages et intrigues
amoureuses fleurissent à
la cour fastueuse et oisive
du roi de France.
Commence alors une quête
périlleuse qui dévoilera
une incroyable vérité !

Par Didier CONVARD,
Éric ADAM et Éric LIBERGE

POUR EN SAVOIR PLUS



Disponible rayon BD

Glénat
www.glenatbd.com



Rayman Jungle Run
Ubisoft

Rayman Jungle Run ressemble beaucoup à Rayman Origins, qu'il s'agisse de l'univers, de l'identité visuelle comme de la musique. À ceci près que ce Rayman Jungle Run est taillé pour les sessions courtes de jeu sur son smartphone ou sa tablette graphique. Rayman fonce tête baissée sur 40 niveaux redoutablement construits afin d'amasser le plus de « Lums » possible (100 maximum par tableau). Pour ce faire, le joueur contrôle au toucher sauts, vols, mandales de Rayman. Par sa beauté et sa difficulté bien dosée, Rayman Jungle Run devient très rapidement addictif pour qui est en quête du *perfect*. Disponible en téléchargement sur iPhone, iPad et Android

JULIEN FOUSSEAU

Apprends avec Pokémon
À la conquête du clavier
Nintendo

Fourni avec un clavier AZERTY Bluetooth et un socle pour poser sa console verticalement,

Apprends avec Pokémon est un jeu alliant dactylographie et rapidité. Prétextant une étude / collectionnite des Pokémon, le joueur devra saisir le plus rapidement possible le nom des bestioles apparaissant sur des petits tracés d'une minute. Obtenir le plus gros score nécessite évidemment de connaître *in fine* le bestiaire avant même que son nom apparaisse sur l'écran. Le caractère répétitif du jeu peut lasser. Pire, le risque que la chair de notre chair sache taper « Gruiki » ou « Judokrak » avant « cucurbitacé » est bien réel.

Disponible sur Nintendo DS et 3DS

JF

Tekken Tag Tournament 2
Namco Bandai

Tekken 6 avait laissé l'impression d'un rendez-vous manqué, avec sa réalisation d'un autre âge et son mode en ligne sujet aux ralentissements. Namco a bien revu sa copie avec Tekken Tag Tournament 2 (TTT2). Le casting s'avère pléthorique. Les animations des coups de poings et de tatanes sont naturelles tandis que les arènes nombreuses et chamarrées dégagent une bonne ambiance. Enfin, le « tag », ce rapide et court changement de combattant en mode équipe, apporte un plus stratégique lors des affrontements. Ce n'est pas négligeable une fois que l'on constate que TTT2 est un épisode très défensif.

Disponible sur Xbox 360, PS3

JF

Dishonored :
MAGIQUE ASSASSIN

Le dernier trimestre de l'année est souvent dans l'industrie du jeu vidéo celui du bruit et de la fureur. Bethesda Softworks et les Lyonnais d'Arkane Studios lancent *Dishonored*, brillante contre-programmation qui titillera les nostalgiques de *Deus Ex* et *Half-Life 2*.



Il y a une décennie de cela, des titres intelligents et innovants comme *Deus Ex* ou *Half-Life 2* étaient sur toutes les lèvres. Ces deux jeux imprimèrent le nouveau millénaire de leur marque par leur volonté d'embrasser le meilleur de genres divers et variés : prendre une base de *shooter* à la première personne pour y brasser des éléments de personnalisation dignes d'un jeu de rôle. Chacun mit à sa façon un coup de pied dans la fourmilière, qu'il s'agisse de l'accouchement d'un monde dystopique particulièrement riche et cohérent ou de la myriade d'approches possibles pour accomplir son objectif. L'influence de ces entrées majeures de l'histoire du jeu vidéo est palpable dès la première heure de jeu de *Dishonored*. Normal : Harvey Smith, co-directeur, fut le bras-droit de Warren Spector sur *Deus Ex*, tandis que City 17, théâtre important de *Half-Life 2*, fut conçue par Viktor Antonov, présentement directeur artistique de *Dishonored*.

CAUCHEMAR RÉTRO-FUTURISTE

À ce titre, l'environnement de *Dishonored* séduit autant qu'il effraie : Dunwall, capitale tentaculaire victorienne de l'Empire des Îles puisant sa source d'énergie dans l'huile de baleine, est ravagée par une épidémie de peste. Le climat ambiant est plom-

bé par la corruption et une immense fracture sociale rappelant le Londres de la Deuxième Révolution Industrielle. Lorsque l'impératrice Kaldwin est sauvagement assassinée, Dunwall se retrouve au bord de l'abîme. Hiram Burrows s'autoproclame Lord Regent et accuse de ce crime Corvo Attano, le garde du corps de la défunte. Du fond de sa geôle, Corvo est persuadé que ce meurtre dissimule un coup d'État fomenté par Burrows. Outsider, une entité surnaturelle mystérieuse, lui rend visite. Appelé à influencer sur la destinée de Dunwall, Corvo reçoit de sa part une batterie de pouvoirs surnaturels.

L'ASSASSINAT COMME ART...

Dishonored est constitué de plusieurs dizaines de missions d'assassinats, enlèvements, etc. Chacune d'entre elles peut être menée de bien des manières. De front en massacrant à tout-va ? Rester dans l'ombre et se faire invisible vous sied davantage ? Les deux sont envisageables et se valent tant le panel de pouvoirs (modifiables via un arbre de compétence) impressionne dans un domaine comme dans l'autre. Une mission complexe peut être bouclée en trois minutes (sic) pour les plus malins comme en une heure ou plus pour ceux pêchant par excès de prudence. Cela a toutefois un prix, au point d'in-

fluer sur l'histoire et la perception que les habitants de Dunwall auront de Corvo. D'autant que l'intelligence artificielle ennemie se révèle pointue, imprévisible par moments et impose de redoubler de vigilance quant aux sons émis (de l'importance de fermer les portes avant de tracter) et aux variations de lumière. *Dishonored* transpire le bon goût et l'exigence de tous les instants. Made in France de surcroît.

JULIEN FOUSSEAU

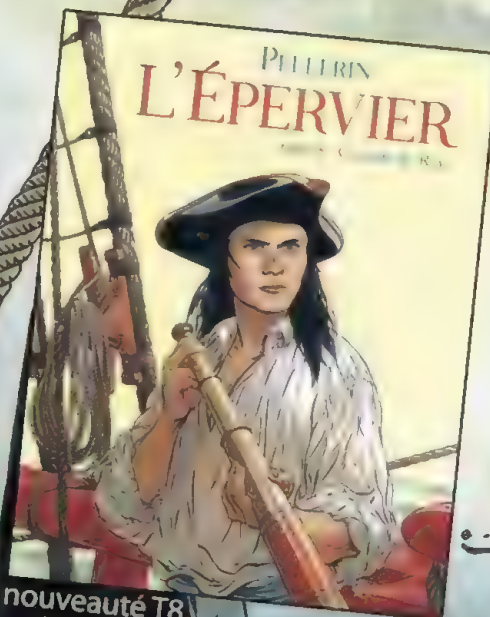


Arkane Studios /
Bethesda Softworks
FPS, Infiltration, RPG
Disponible sur PC, Xbox
360, PlayStation 3

L'ÉPERVIER à PARIS EXPOSITION à la Mairie Annexe du 14^e

du 13 au 31 octobre 2012
de 12h à 19h en semaine
de 10h à 19h le week-end
entrée libre

En présence de l'auteur
Patrice Pellerin
20 et 21 octobre de 14h à 17h



nouveauté T8,
en librairie
le 31 octobre

Les Sims 3 Super-pouvoirs Electronic Arts



Après les animaux, les célébrités, etc., Electronic Arts propose aux fans des Sims un 7^e add-on aux Sims 3 : les super-pouvoirs. On pouvait personnaliser au maximum un Sims, du physique à la personnalité, désormais on peut en faire un vampire, un loup-garou, un sorcier ou même un zombie. Programme réjouissant, mais depuis le succès d'*Harry Potter*, *Charmed* et surtout *True Blood*, le public adepte de surnaturel a quelques exigences. On aurait donc aimé voir tout l'environnement des Sims devenir magique, pas seulement les personnages. Les prochains add-on devront faire mieux.

Disponible sur PC et Mac

LOUISA AMARA

Inazuma Eleven Strikers Level-5



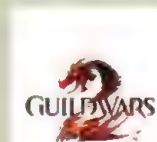
Mark, Axel, Jude et les autres font leur entrée sur console de salon après avoir conquis les Nintendo DS grâce à la formule Inazuma Eleven : du foot teinté de Japan-

RPG tactique. Forcément, d'un point de vue graphique tout en cel-shading, cet épisode est le plus beau de la série, Wii oblige. De même, avoir troqué le tour par tour pour des matchs en temps réel est une bonne chose tant cela dynamise l'ensemble. Seulement, Inazuma Eleven Strikers se voit pénalisé par la disparition du mode Histoire, d'autant que le mode versus est trop peu fourni en équipes pour offrir une bonne replay value. Dommage.

Disponible sur Nintendo Wii

JULIEN FOUSSEAU

Guild Wars 2 NCSOFT



Marre de *World of Warcraft* ? *Guild Wars 2* vient se poser comme l'alternative idéale pour qui recherche un MMORPG classique et accessible. Exécutant à la

perfection toutes les figures imposées du genre, le jeu d'ArenaNet offre le meilleur en matière de course à l'XP, aux objets rares et aux quêtes spectaculaires. Parfois un peu victime de leur succès, les serveurs débordent d'aventuriers motivés avec lesquels il sera indispensable de s'associer. Très porté sur le social et l'entraide, *Guild Wars 2* brille par ses événements mondiaux et son « *World versus World* » qui réjouiront les plus blasés. Tout est ainsi réuni pour en faire la nouvelle référence.

Disponible sur PC

JF

LittleBigPlanet : LA VITA, ÉCOSYSTÈME IDÉAL

Il aura fallu attendre l'arrivée de la machine de guerre portable de Sony pour que *LittleBigPlanet*, le platforming créatif des Anglais de Media Molecule, déploie tout son potentiel. Explications.



Lancé en 2008 par Sony pour compléter le catalogue d'exclusivités pour la PlayStation 3, la série *LittleBigPlanet* (LBP) vise un public large par le côté enfantin et mignon de ce jeu de plateforme 2D mâtiné de puzzle. Les péripéties de Sackboy pour sauver son « petit gran-

dunivers » privilégient clairement le gameplay et un level-design chiadé sur l'ampleur narrative. Cette envie de jeu est totale et synthétisée dès le départ dans son slogan : « Jouez, créez, partagez. » En effet, s'aventurer dans le mode solo de LBP permet de collecter des éléments de décors et de mécanismes nécessaires pour les utiliser par la suite dans un éditeur de niveaux très complet ; avec, *in fine*, un partage en ligne avec les autres joueurs. Les fondations dans ce troisième volet exclusif à la Vita ne sont pas ébranlées. Et pourtant, cette dernière change tout.

LE COFFRE À JOUETS ULTIME

Le constat s'impose de lui-même après quelques heures de jeu : la portable surpuissante de Sony est un support qui convient naturellement mieux à LBP que la console de salon. Tout d'abord, aucune déperdition des performances audiovisuelles n'est à déplorer. Ensuite, l'usage de l'écran et



du pavé arrière tactiles apporte un surplus d'évidence et d'amusement tant à la maniabilité qu'aux mécanismes de jeu. Enfin, les caractéristiques de la Vita emportent définitivement le morceau dès lors qu'il s'agit de s'affairer à créer nos propres niveaux. Aidé en cela par de nombreux tutoriels spécialement conçus pour le nomade, on découvrira à quel point il est nettement plus facile de remodeler un trampolin ou une texture avec un peu de doigté qu'avec un pad de PlayStation 3. Il ne fait aucun doute que les créations originales de niveaux et de mini-jeux déments fleuriront bientôt. On ne peut que louer la clairvoyance de Media Molecule pour avoir compris très vite que son poulain avait besoin de la modularité de la Vita pour s'épanouir pleinement. L'internationale « gamers nomades » reconnaissante.

JULIEN FOUSSEAU

LITTLE BIG PLANET VITA

Double Eleven / Tarsier Studios / Sony Computer Entertainment
Plateforme / Puzzle
Exclusivement sur PlayStation Vita

BORDERLANDS 2 : JOYEUSEMENT BOURRIN

Gearbox Software améliore en tous points sa licence de FPS RPG aussi ultraviolente que fendarde.

Borderlands s'était taillé une jolie réputation en 2009. Les défauts étaient visibles, le manque de variété dans les environnements en tête. Mais le soft disposait d'une sacrée personnalité grâce à un joli cel-shading pour la patine et une bonne dose d'humour noir et déjanté. Cela compensait bien des travers. Ces intentions sont reconduites dans *Borderlands 2*, de même que



l'ossature scénaristique : une sorte de western galactique opposant des mercenaires de l'Arche à une multinationale avide et prête à tout pour exploiter un métal précieux sur la planète Pandora. C'est davantage dans l'exécution que cette suite marque les points les plus précieux car la difficulté est mieux dosée, les quêtes annexes plus intéres-

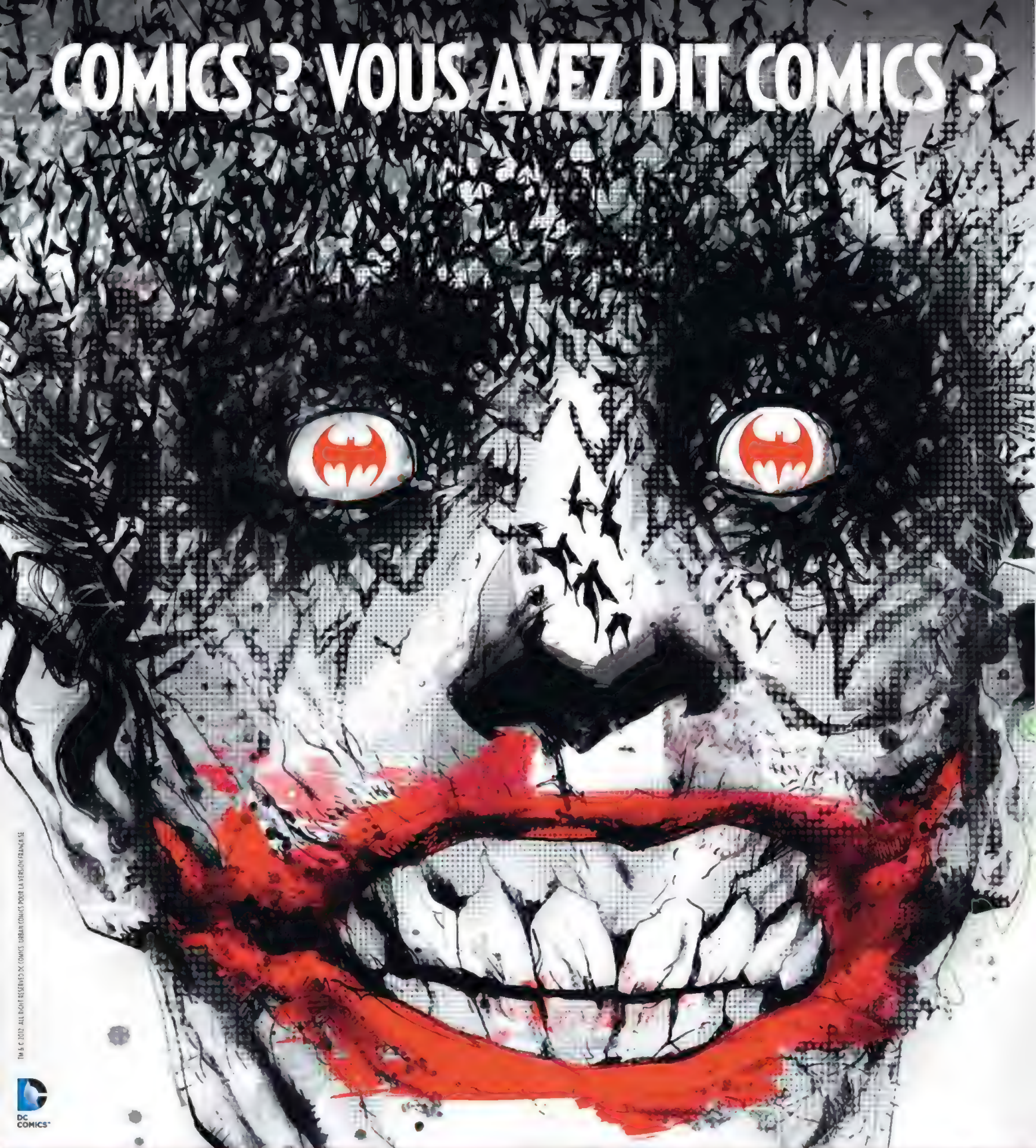
santes et les arbres de talents complètement repensés. LE défourloir ultime de 2012.

JULIEN FOUSSEAU

BORDERLANDS 2

Gearbox Software / 2K Games
FPS RPG
Disponible sur PC, Xbox 360, PlayStation 3

COMICS ? VOUS AVEZ DIT COMICS ?



TM & © 2012. ALL RIGHTS RESERVED BY COMICS. URBAN COMICS POUR LA VERSION FRANÇAISE



OUI, URBAN COMICS EST A LA COMICS EXPO

AVEC : JOHN HIGGINS / GUILLEM MARCH / R.M GUERA / RICCARDO BURCHIELLI / JOCK / SEAN MURPHY
SAMEDI 27 & DIMANCHE 28 OCTOBRE 2012 > COMICS EXPO > ESPACE CHAMPERRET > HALL B
PORTE DE CHAMPERRET - 26 RUE LOUISE MICHEL 92300 LEVALLOIS-PERRET - PLUS D'INFOS SUR WWW.URBAN-COMICS.COM

URBAN
COMICS

CAIPIROSKA

BY ERISTOFF

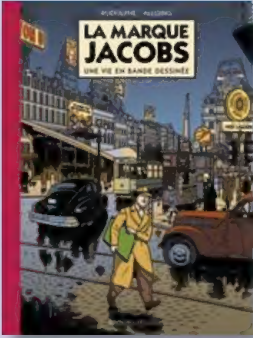


CAIPIROSKA by ERISTOFF



1/2 citron vert écrasé + 2 cuillères à café de sucre en poudre + glace pilée + 4 cl de vodka ERISTOFF

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.



La Marque Jacobs

de Rodolphe et Alloing,
Delcourt, 112 p. couleurs, 16,95 euros

C urieusement, cet album ne paraît pas aux éditions du Lombard, éditeur historique des aventures de *Blake et Mortimer*. La vie d'Edgar P. Jacobs aurait pourtant naturellement trouvé sa place chez l'éditeur du *Journal de Tintin*. C'est donc Delcourt qui permet à Rodolphe et Alloing de détailler l'existence du natif de Bruxelles sur une centaine de planches. C'est beaucoup et peu à la fois. L'enchaînement des courtes scènes donne un rythme un peu saccadé à l'album, et des pages supplémentaires, voire un récit en deux parties, auraient permis de s'attarder sur certains épisodes marquants. Reste que cette biographie passe en revue les principaux événements qui ont émaillé la vie du dessinateur. Avec comme parti pris de ne parler qu'indirectement de son œuvre. Une idée qui se défend car elle permet d'appréhender l'artiste en tant qu'homme et non d'après ses créations. Le lecteur un peu averti replacera au détour des pages les albums qui l'ont fait rêver (et remarquera les nombreux clins d'œil). Le néophyte découvrira le quotidien d'un auteur de bande dessinée mythique, de la Seconde Guerre mondiale jusqu'aux années 80. On peut toutefois regretter le choix du réalisme dans le dessin de Louis Alloing. Son trait n'a pas ici la souplesse de celui de Jacobs et la comparaison est inévitable à la lecture. On aurait préféré que le dessinateur conservât son style plus « Chaland » des *Aventures des Moineaux*.

THIERRY LEMAIRE

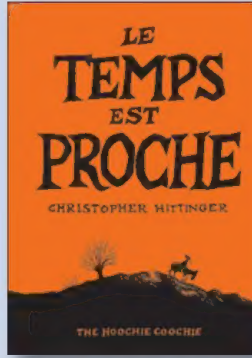


Largo Winch, T.18

de Van Hamme et Francq,
Dupuis, 48 p. couleurs, 12,95 euros

L e milliardaire Largo Winch se retrouve ENCORE avec les autorités aux troussees parce qu'il est ENCORE impliqué dans un trafic pour lequel il n'est pas coupable. Pour s'en sortir, le héros n'a ENCORE pas d'autre choix que foncer tête baissée au-devant des problèmes. Embarqué sur la mer noire, celui-ci va ENCORE découvrir de nombreux secrets sur sa vie... Il faut bien l'avouer malgré les flash-back dévoilant le passé du père de Largo et la présence d'un autre héritier, cet épisode Winch utilise toujours les mêmes recettes. On pourrait crier au scandale, passer à côté ou même négliger ce qui s'annonce déjà comme un grand succès commercial mais... Ce serait boudier une série classique aux nombreuses qualités car cela fonctionne. Et très bien même. Van Hamme et Francq sont de grands auteurs et méritent leur réussite. L'intrigue est toujours aussi efficacement menée et les dessins toujours fondateurs d'un style rarement égalés. Trafic d'armes, terrorisme, FBI, complot, vengeance d'une mère, tous les ingrédients sont là. Certes, certaines ficelles sont un peu grosses, mais peut-on reprocher au héros du thriller le plus connu de la BD ce que l'on accepte sans réfléchir des films de James Bond aux scénarios souvent bien plus faibles. Si on ajoute à ça une galerie de seconds rôles assez savoureuse, *Largo Winch* reste un plaisir, coupable pour certains, jouissif pour d'autres.

YANNICK LEJEUNE



Le temps est proche

de Christopher Hittinger,
The Hootchie Cootchie,
78 p. n&b, 20 euros

U ne éphéméride du XIV^e siècle en Europe et plus particulièrement dans les royaumes de France et d'Angleterre. Voilà à quoi s'attaque Christophe Hittinger, qui visiblement n'a pas peur des défis. Chaque année donc, de 1301 à 1400, a droit au choix à un dessin, un strip ou une bande dessinée de plusieurs pages qui commente les événements s'y étant déroulés ou devise sur l'air du temps de l'époque. Un air pas vraiment frais dès les premières années et qui ne va devenir plus respirable que dans le dernier quart du siècle. Exécution des Templiers, Guerre de cent ans, famines, peste noire, Jacqueries, razzias des « compagnies », grand schisme d'Occident, ça fait pas mal pour un seul siècle. Pas besoin d'être historien pour apprécier le procédé. Le dessin noir et blanc de Christophe Hittinger attire tout de suite l'attention du lecteur sur les temps sombres qui se profilent à l'horizon. L'humour n'est pas absent, bien au contraire, mais c'est pour mieux souligner l'absurdité et faire passer la cruauté de certaines situations. L'art aussi est au rendez-vous. Dante, Giotto, Boccace, Chaucer, Christine de Pisan apaisent un peu la souffrance des hommes et le *Roman de Renart* joue les fils rouges à travers les ans. Ce voyage dans le temps immerge le lecteur dans cette époque rude, à la veille de la Renaissance italienne. On apprendrait certainement plus facilement l'Histoire à l'école avec ce genre de littérature.

THIERRY LEMAIRE



Aenean massa

Nam eget dui. Etiam rhoncus.
Maecenas Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas

L orem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas tempus, tellus eget condimentum rhoncus, sem quam semper libero, sit amet adipiscing sem neque sed ipsum. Nam quam nunc, blandit vel, luctus pulvinar, hendrerit id, lorem. Maecenas nec odio et ante tincidunt sit amet orci eget eros faucibus tincidunt. Duis leo. Sed fringilla mauris sit amet nibh. Donec sodales sagittis magna. Sed consequat, leo eget bibendum sodales, augue velit cursus nunc, quis gravida magna mi a libero. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas

NOM GÉNÉRIQUE



Aenean massa

Nam eget dui. Etiam rhoncus.
Maecenas Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas

L orem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas tempus, tellus eget condimentum rhoncus, sem quam semper libero, sit amet adipiscing sem neque sed ipsum. Nam quam nunc, blandit vel, luctus pulvinar, hendrerit id, lorem. Maecenas nec odio et ante tincidunt tempus. Donec vitae sapien ut libero venenatis faucibus. Nullam quis ante. Etiam sit amet orci eget eros faucibus tincidunt. Duis leo. Sed fringilla mauris sit amet nibh. Donec sodales sagittis magna. Sed consequat, leo eget bibendum sodales, augue velit cursus nunc, quis gravida magna mi a libero. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas

NOM GÉNÉRIQUE

L'AUTRE 11 SEPTEMBRE



Avec *Kissinger et nous*, Vaillancourt et Rouyère reviennent sur le coup d'état chilien de 1973. La tentative de décortiquer la prise de pouvoir du général Pinochet est un peu confuse.

Pour le monde entier, le 11 septembre restera attaché à la destruction des Twin Towers. Pour les Chiliens, cette date revêt une autre signification, tout aussi dramatique. C'est en effet le 11 septembre 1973 que Salvador Allende est renversé par un coup d'État du général Augusto Pinochet, qui avait pourtant assuré le président de sa fidélité. Assiégé par l'armée dans le palais de la Moneda, bombardé par deux avions de chasse, Allende préfère se suicider plutôt que de se rendre. Le Chili s'apprête à vivre 27 ans sous une dictature. *Kissinger et nous* choisit de faire vivre les événements à travers les yeux de Clara, Anastasia, Rosa, Guillermina et Isabel, cinq jeunes femmes qui ont participé en 1969 à la même formation dans la jungle bolivienne, pour entrer dans le Grupo de Amigos Personales (la garde rapprochée) d'Allende.

NARRATION TOUFFUE

Comme le titre l'indique, c'est le rôle des États-Unis et de son bras armé la CIA qui est épinglé. Pourtant, dans ce premier tome, Henry Kissinger, conseiller à la Défense nationale à l'époque, n'apparaît que très peu. L'action se focalise sur les cinq héroïnes, alternant entre le présent (c'est-à-dire les

derniers jours avant le coup d'État) et un flash-back montrant leur rude expérience en Bolivie. Malgré le dessin très agréable de Bruno Rouyère, on se perd un peu dans les fréquents allers-retours entre passé et présent. Les informations sur les personnages sont données au compte-goutte, un procédé astucieux mais dont l'effet pervers est de compliquer un peu plus leur identification. Au final, trop de questions restent en suspens et les rouages du coup d'État sont dilués dans les intrigues secondaires. Reste que le thème est passionnant et la montée vers le drame bien menée. Le tome 2 sera attendu au tournant.

THIERRY LEMAIRE

